Komputer Świat

PC, PlayStation, Dreamcast, Nintendo 64, GameBoy

GRY

7-8/2000
PAŹDZIERNIK-LISTOPAD

magazyn o grach komputerowych i konsolowych z płytą CD-ROM

nr indeksu 0035 3957
ISSN 1507-5621

pismo + CD-ROM z pełną wersją gry TYLKO 6,90 ZŁ



Shogun TOTAL WAR

9 stron opisów i porad

戦争
名誉
切腹

Honor i zwycięstwo

TESTY GIER



Wynalazki szalonego doktora

Akcja	MDK 2
Strategia	Ground Control
Strategia	Majesty
Symulacja	Gunship!
Strategia	Metal Fatigue
Przygoda	Wehikuł czasu
Strategia	Imperium Galactica II
Przygoda	Pompei

ŚCIĄGAWKI



Bronimy polskiego nieba!

Symulacja	Gunship!
Przygoda	Ultima IX
Przygoda	Aztec
Przygoda	Faust

NOWY DZIAŁ!

TAJNE KODY

Faraon, Majesty, MDK 2, Planescape Torment, Star Trek Armada, Thief II, Tachyon

SPRZĘT

Najszybsze karty 3D





CD-ROM
w każdym numerze

+ Wersje demo gier

Strategia	Age of Empires II: the Conquerors
Akcja	Blair Witch volume 1
Wyścig	Beetle Cup Racing
Przygoda	Egypt II
Akcja	Heavy Metal F.A.K.K.²
Wyścig	V-Rally 2

+ Dodatki
ACDSee ✦ DirectX 7.0A PL ✦ Media Player 7 ✦ Norton AntiVirus 2000 ✦ WinAmp + skóry i dodatki ✦ WinRAR ✦ WinZip

+ Łatki i sterowniki

ISSN 1507-5621


NADCHODZI KONTYNUACJA KULTOWEJ GRY BALDUR'S GATE, BĄDŹ GOTÓW!
FORGOTTEN REALMS
Baldur's Gate II™
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT
Baldur's Gate 2 to kontynuacja doskonałej gry RPG, w której wprowadzono setki zmian i usprawnień. Poznaj tylko niektóre z nich:
• Ciesz cię prawdziwą wielowątkowością, ukończ poszczególne rozdziały na wiele sposobów,
• Daj się porwać jeszcze bardziej rozbudowanej fabule, która zapewni Ci rozrywkę przez 200-300 godzin gry (pierwsza część Baldur's Gate - 150 godzin)
• Rozkoszuj się jeszcze większą interakcją z otoczeniem: oswajaj zwierzęta, daj się ponieść uczuciom i miłosnym przygodom, a jeśli zmęczą Cię przygody i podróże, odpocznij we własnym zamczysku lub wieży magów.
• Korzystaj z niespotykanych dotąd możliwości jakie dają Ci nowe klasy bohaterów, nowe unikalne przedmioty i zaklęcia.
• Dowolnie skonfiguruj wygodne skróty klawiszowe, które teraz mogą objąć praktycznie wszystkie opcje gry.
• Oglądaj wspaniałą grafikę w rozdzielczości nawet 800x600 obsługującą akceleratory 3D, ciesz się oszałamiającymi wizualnie efektami czarów oraz niezwykle płynną animacją postaci (dwa razy większa liczba klatek przypadająca na postać)!
• Doświadcz profesjonalnej polskiej wersji językowej opracowanej przez zespół odpowiedzialny za spolszczenie pierwszej części gry oraz Planescape: Torment. Dzięki doskonałemu tłumaczeniu i znanym, bardzo dobrym aktorom wczujesz się w klimat gry jak nigdy dotąd.
Baldur's Gate 2 to naprawdę obowiązkowa pozycja w Twojej kolekcji oryginalnych gier!
Więcej informacji o grze: http://bg2.cdprojekt.com
Pamiętaj! Tylko oryginalna kopia gwarantuje pełną satysfakcję, ekskluzywne wydanie oraz poprawne działanie i darmową pomoc techniczną.
Już za miesiąc szczegóły dotyczące pełnej zawartości polskiego wydania Baldur's Gate 2.
Fascynujący, olbrzymi świat pełen niebezpieczeństw, heroicznych walk oraz niezwykłych przygód już niedługo pochłonie Cię bez reszty. Przygotuj się na naprawdę wielkie wyzwanie i udowodnij, że Twoje bohaterstwo nie jest już tylko legendą...
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl
Interplay™
OFFICIAL Licensed Product
BIOWARE INFINITY ENGINE
Advanced Dungeons&Dragons®
BLACK ISLE studios
Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com
BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN: Produkcja ©2000 BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Baldur's Gate, Shadows of Amn, Tales of the Sword Coast, Forgotten Realms, logo Forgotten Realms, Advanced Dungeons & Dragons, logo AD&D, TSR i logo TSR są znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc., i są używane przez Interplay na podstawie licencji. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare i logo BioWare są zmakami handlowymi Bioware Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Black Isle Studios i logo Black Isle Studios logo są znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna licencja i dystrybucja Interplay Entertainment Corp. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt. Wszelkie prawa zastrzeżone

GRY od redaktora



Marcin Przasnyski
szef zespołu

Drodzy Czytelnicy!

*Od tego numeru **GRY** stają się miesięcznikiem. Zachowujemy wszystkie atuty naszego czasopisma, którego podstawą są rzetelne i wnikliwe testy dotyczące wyłącznie gier znajdujących się na polskim rynku. Nie stosujemy taryfy ulgowej; bezwzględnie piętnujemy błędy i niedoróbki. W specjalnym laboratorium sprawdzamy, jak zachowuje się każda testowana gra na 36 różnych komputerach, od słabego Pentium do mocarnego Athlona. Tych informacji próżno szukać u producenta czy w innych czasopismach. Starannie badamy, za co płacicie, bo gry to drogie hobby. Dbamy o kieszeń graczy, którzy liczą się z każdą złotówką. **GRY** pomagają wybrać to, co najlepsze na rynku i nie przepłacić. Co miesiąc przeglądamy wiele ofert, szukając najniższych cen, które podajemy w tabeli.*

*Do każdego numeru dołączamy pełną wersję gry komputerowej po polsku. Cenę pisma z płytą i pełną wersją utrzymujemy na najniższym możliwym poziomie. To nie promocja, tylko uczciwa cena. Zamiast wydawać kilkadziesiąt złotych, Czytelnicy **GIER** bawią się za darmo!*

W listach i e-mailach (na które staramy się zawsze odpowiadać!) pytacie, jaka gra będzie w następnym numerze. Niestety nie jesteśmy w stanie podawać takich informacji. Jest jednak pewne, że będą to zawsze dobre gry i obowiązkowo po polsku.

*Od tego numeru wprowadzamy dwie nowe rubryki, o które prosiliście: Tajne kody oraz Komputer dla gracza. **GRY** zawsze wychodzą naprzeciw Waszym potrzebom. Spotykamy się już za miesiąc. **Do zobaczenia!***

W TYM NUMERZE

PŁYTA CD-ROM

Age of Empires II: Conquerors

gra strategiczna na PC

ctrl i klawisz od 1 do 9 – zaznaczone jednostki stają się grupą o wybranym numerze
klawisze od 1 do 9 – zaznaczenie grupy o wybranym numerze
T – atakujemy wskazany cel
del – usunięcie zaznaczonych jednostek
alt T – wywołanie okna wysyłania komunikatów

Blair Witch vol. 1 Rustin Parr

gra zręcznościowa na PC

↑ ↓ – ruch do przodu i do tyłu
← → – obrót w lewo i w prawo
alt → – krok w prawo
alt ← – krok w lewo
od 1 do 5 – wybór uzbrojenia
D – wyciągnięcie i schowanie broni

V-Rally 2: Expert Edition

gra wyścigowa na PC

↑ – przyśpieszenie
↓ – hamowanie
→ – skręt w prawo
← – skręt w lewo
esc – pauza
C – zmiana kamery
Spacja – zaciągnięcie hamulca ręcznego
długie przytrzymanie ↓ – bieg wsteczny
X – włączenie lusterka wstecznego



Simon the Sorcerer II

gra przygodowa na PC

PEŁNA WERSJA!

instrukcja na stronie 40

Beetle Crazy Cup

gra wyścigowa na PC

↑ – przyśpieszenie
↓ – hamowanie
→ – skręt w prawo
← – skręt w lewo
Prawy ctrl – hamulec ręczny
/ – włączenie dopalacza
J – wciśnięcie klaksonu

Egypt II

gra przygodowa na PC

Sterujemy w całości myszką

Heavy Metal: F. A. K. K. ²

gra zręcznościowa na PC

Lewy i prawy przycisk myszy służą do atakowania
↑ – ruch do przodu
↓ – ruch do tyłu
← – krok w lewo
→ – krok w prawo
Spacja – skok
X – użycie przedmiotu
od 1 do 5 – wybór uzbrojenia

dodatki: ACDSee ● DirectX 7.0A PL ● Media Player 7 ● Norton AntiVirus 2000 ● WinAmp + skóry i dodatki ● WinRAR ● WinZip

GRY to nowy miesięcznik, który już zyskał uznanie graczy. Z tym większym zapałem pełnimy naszą misję! Interesują nas konkrety, jesteśmy dociekliwi, o trudnych sprawach mówimy prostym językiem. Poniżej przedstawiamy nasz unikatowy styl



Tak testuje Komputer ŚWIAT GRY

Czytasz, rozumiesz,

● Komputer ŚWIAT **GRY** to **czasopismo z grą na CD** za 6,90 złotych. Rzetelne testy, dokładne informacje i pełna gra za uczciwą cenę – oto nasze atuty.

● Podstawą **GIER** są **wyczerpujące testy**. Każdorazowo sprawdzamy, jak dana gra działa na 36 różnych pecetach. To cenna informacja, bo producenci niekiedy podają zaniżone wymagania.

● Pracuje dla nas **duży i doświadczony zespół** redakcyjny. Testujemy i przechodzimy nawet najtrudniejsze gry. Każdy test jest wspólnym dziełem redakcji, dlatego nie umieszczamy przy nich nazwisk autorów. Zespół **GIER** zbiorowo podpisuje się w stopce redakcyjnej.

● Wiele gier ukazuje się też na **konsole**: PlayStation, Nintendo 64 czy Dreamcasta. Dlatego informujemy o tym w tabelach. Testujemy też gry konsolowe. Jednolity system ocen pozwala na miarodajne porównania z grami na pecety.

● W spisie treści podajemy platformę, gatunek gry i informację, od kiedy znajduje się ona w polskich sklepach.

● Wiele czasopism opisuje gry inne niż te, które są dostępne na rynku – wersje angielskie zamiast polskich czy nawet niepełne wersje beta albo okrojone wersje demo. Tak nie wolno! **GRY** wyraźnie odróżniają **testy gier** – ostatecznych wersji – od **minitestów** tworzonych na podstawie innych materiałów.

● Nasze **testy gier** mają przejrzystą konstrukcję i składają się z elementów, które omawiamy poniżej. **Ściągawki**

PRZEBIEG GRY

● **W tej ramce pokazujemy, jak wygląda typowy przebieg rozgrywki. Nawet bez komputera poczujecie się, jakbyście grali!**

Gra strategiczna na PC

● **Już z pierwszego zdania każdego tekstu wynika, z jakim typem gry i na jaką platformę mamy do czynienia**

Windows 95/98 — SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

● **GRY testują surowo i sprawiedliwie. Szczegóły widać jak na dłoni, a subiektywna ocena grywalności jest oddzielona od obiektywnych wyników testowania parametrów gry**

TREŚĆ GRY

Tu streszczamy fabułę gry, opisujemy jej świat, tłumaczymy, na czym polega rozgrywka. Ustalamy też, do jakiego gatunku gra należy

INSTALACJA

Przedstawiamy tu przebieg instalacji i wszelkie problemy, jakie mogą w jej trakcie wystąpić

TECHNIKALIA

Tu opisujemy dźwięk i grafikę, oceniamy obsługę i sztuczną inteligencję komputera, wskazujemy problemy techniczne

WERDYKT

Oto nasz wyrok z uzasadnieniem. Podsumowujemy silne i słabe punkty gry. Wskazujemy, kogo może ona zainteresować



WAGA	Ocena
50%	4,00

Ocena cząstkowa i jej procentowy wpływ na końcową ocenę jakości

TESTY GIER | AKTUALNOŚCI | MINITESTY | ŚCIĄGAWKI | SPRZĘT | DLA AMBITNYCH | RYNEK

● **Proste kolorystyczne oznaczenie rubryk pomaga szybko odnaleźć szukane działy**

Skala ocen Cena/Jakość

celująca	powyżej 50
bardzo dobra	od 40,01 do 50
dobra	od 31,01 do 40
dostateczna	od 20,01 do 30
mierna	od 10 do 20
niedostateczna	poniżej 10

DETALE

● **Tutaj wymieniamy istotne drobiazgi charakterystyczne dla testowanej gry**

Oto oznaczenie gier zawierających przemoc

Tak oznaczamy gry po polsku

A tak przedstawiamy gry po angielsku

● **Ocena jakości, współczynnik Cena/Jakość, cena dystrybutora i cena atrakcyjna**



zawierają natomiast: Najważniejsze informacje, Przewodnik, Tajne kody.

● W testach używamy szkolnej skali: od 1 (niedostateczny) do 6 (celujący). W poniższych punktach omawiamy parametry oceniane w tabeli testowej.

● To kwestia gustu, że lubimy właśnie tę jedną grę, gdy jest wiele podobnych. Decyduje o tym **grywalność** – subiektywnie odbierana przyjemność z gry. Parametr ten ma w **GRACH** wielką wagę!

● **Pomoc techniczna.** **GRY** sprawdzają, jak firmy troszczą się o klienta, który kupił ich grę. Niestety, zazwyczaj troszczą się słabo. To musi się zmienić!

● **Łatwość instalacji programu.** Im łatwiej instaluje się grę, tym wyższa ocena. Ideałem są gry konsolowe: wkładamy płytę i wciskamy guzik. Dlatego wystawiamy im ocenę najwyższą. Gry na peceta mogą otrzymać ocenę bardzo dobrą.

● **Odinstalowanie.** Ważne jest, by móc łatwo odinstalować grę, czyli usunąć ją z twardego dysku. **GRY** sprawdzają, na ile jest to kłopotliwe i czy nie zostają nam po tym niechciane pliki.

● **Podręcznik użytkownika.** Zamiast porządnej instrukcji w pudełku z grą często znajdujemy czarno-białą broszurkę, marnie przetłumaczoną i pełną błędów. **GRY** nie puszczają tego płazem! Każda instrukcja jest czytana i oceniana.

● **Sterowanie.** Im więcej urządzeń możemy wykorzystać, tym lepsza ocena.

● W tabeli testowej podajemy także takie informacje, jak: **Liczba opcji konfiguracyjnych**, **Współpraca z akceleratorami**, **Stopień trudności**, **Maksymalna liczba graczy**.

● **Zapis stanu gry.** Dzięki tej opcji możemy zaczynać zabawę od późniejszego momentu, nie przechodząc gry od początku. W niektórych grach nie ma takiej możliwości, zaś w innych możemy to zrobić tylko w wyznaczonych miejscach.

● **Jakość grafiki.** Oceniamy ostrość obrazu, kolorystykę, rozdzielczość i estetykę.

● **Dźwięk i muzyka.** Przysłuchujemy się grom, oceniając je pod kątem technicznym (szumy) oraz artystycznym (różnorodność tematów, nastrój).

● **Dialogi mówione.** Gry z napisami są tylko dla desperatów. My chcemy słyszeć (i rozumieć), co mówią postacie!

● **Zakres gry.** Oceniamy, na ile rzetelne i zgodne z rzeczywistością są elementy gry. Na przykład w wypadku gry wojennej sprawdzamy zgodność z prawdą historyczną. Ważne jest też, czy istnieje możliwość grania różnymi postaciami.

● **Język gry.** W tym miejscu nie oceniamy jakości tłumaczenia. Za błędy przyznajemy punkty ujemne w sekcji Punkty dodatnie/ujemne.

● **Punkty dodatnie/ujemne.** Niektóre gry wymykają się wszelkim regułom. Za sprawy nie ujęte w tabeli i wpływające na ocenę **GRY** przyznają dodatkowe punkty – premiujące lub karzące.

● **Współczynnik Cena/Jakość.** Parametr ten mówi wprost, co dostajemy za swoje pieniądze. Gry mierne i niedostateczne oceniane są według zaostrzonej skali. Przecież zła gra nie staje się lepsza przez to, że jest tania!

● Tabelę wyników zamyka **Cena dystrybutora**. Ponadto co miesiąc przeglądamy rynek, szukając atrakcyjnych ofert i podajemy **najniższą znalezioną cenę**.

● W rubryce Rynek podajemy aktualne informacje o konfiguracji komputera do gier. Rubryka najtańsze na rynku zawiera **najlepsze oferty** zebrane w wielu sklepach.

● Nowością jest **porównanie ocen**. W tabeli tej można łatwo sprawdzić, jakie noty otrzymała dana gra w różnych czasopismach. Jest to unikatowa usługa, którą oferujemy jako jedyni w Polsce.

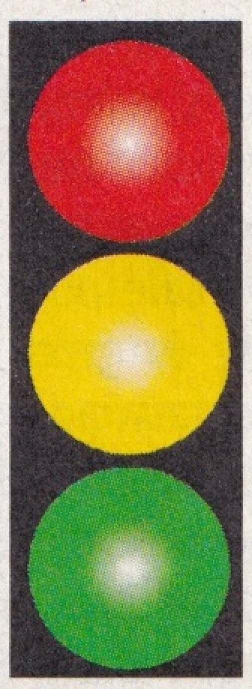
● W dziale **Sprzęt** testujemy i porównujemy z innymi przeznaczone dla graczy elementy komputerów.

● W tabeli **Zapowiedzi wydawnicze** zbieramy terminy ukazywania się gier ogłaszane przez polskich wydawców.

● W wąskich pionowych paskach małymi literkami podajemy **tłumaczenie angielskich nazw** i ich **wymowę**.

● Jesteśmy dumni z naszej **płyty CD-ROM**. Pełne wersje i dema łatwo się instaluje dzięki nowemu, przejrzystemu menu. Potrzeba tylko komputera z Windows 95/98. Na płycie zamieszczamy też nowe sterowniki i łatki do gier.

● Płyta wyposażona jest w **program sprawdzający**, czy komputer wystarcza do uruchomienia umieszczonych na niej gier – sygnalizuje to zielona lampka. Lampka czerwona oznacza, że nasz pecet jest za wolny. W tabelce widzimy, które elementy nie spełniają wymagań. Żółta lampka ostrzega, że nie uzyskamy płynności grafiki, choć możemy grać.



● **Pytania? Problemy? Sugestie?** Czekamy na telefony pod redakcyjnym numerem: (022) 6084113 w piątki w godzinach od 12 do 17.

Doniesienia

Co robią rodzice, gdy są sami w domu?

Odpowiedź jest prosta: grają w gry komputerowe! Wyniki badań statystycznych przeprowadzonych w USA wskazują, że coraz więcej dorosłych bawi się grami wideo. Prawie jedna trzecia grających Amerykanów ma powyżej 35 lat, a 10 procent to osoby po pięćdziesiątce! Ponad połowa mieszkańców USA grywa regularnie. Największą popularnością wśród starszych osób cieszą się gry karciane i szachy, zaś wśród młodzieży – zręcznościówki.

Jagged Alliance dwa i pół

Kanadyjska firma Sir-Tech wyda kolejną część popularnej gry taktycznej. Jej europejskim dystrybutorem będzie niemiecka firma Innonics. Tytuł nowej gry – Niedokończone interesy – nie brzmi zbyt zachęcająco, ale za to można w niej wykorzystać doświadczone postaci z poprzednich części. Gra zawiera 20 nowych pól bitew i udostępnia 10 nowych rodzajów broni. Ukaże się pod koniec października.

ECTS 2000

Wrześniowe targi gier komputerowych w Londynie były okazją do prezentacji dwóch nowych konsol: PlayStation 2 oraz GameBoya Advance. Europejska premiera tej pierwszej konsoli nastąpi już w listopadzie, tej drugiej spodziewamy się na koniec 2001 roku. Niestety gier na PC było niewiele. Zabrakło największych producentów, takich jak Electronic Arts, Activision, GT Interactive czy Interplay.

Messiah jednak za 29,90

W pierwszej połowie roku firma CD Projekt zapowiadała wydanie w ramach projektu Extra Gra trójwymiarowej strzelaniny Messiah za 29,90 złotych. Niestety do premiery nie doszło. Jednak Messiah trafił do sklepów w tej cenie – co prawda z początkiem października i nie pod szyldem Extra Gra, ale za to w polskiej wersji i z zainstalowanymi poprawkami!

Gold and Glory: The Road to El Dorado[1]



[1] Ang. Złoto i chwała: Droga do El Dorado. Wymowa: gold end glory: de rołd tu el dorado

Gra przygodowa na PC i PlayStation | Do kin wszedł właśnie film animowany El Dorado opowiadający o hiszpańskich konkwistadorach.

W grze pod tym samym tytułem pomagamy Tulio i Miguelowi odczytać tajemniczą mapę, dzięki której odnajdą El Dorado: krainę pełną złota. Mimo że na naszych bohaterów czeka aż 20 poziomów pełnych niebezpieczeństw, takich jak piranie i jaguary, gra jest pozbawiona przemocy. Dzięki bajecznej grafice, wartkiej akcji i tajemniczym historiom Gold and Glory bawi zarówno małych, jak i dużych. Teraz każdy z nas zrealizuje dziecięce marzenie o odkrywaniu zaginionych miast.

→**Termin:** *listopad 2000.* **Informacje:** *LEM, 02-916 Warszawa, ul. Chochołowska 3c, tel. (022) 6428165, www.lem.com.pl*

Bohaterowie nie wyglądają na konkwistadorów, raczej na zagubionych w dżungli turystów

Blade of Darkness[2]

Gra zręcznościowo-fabularna na PC | Znowu walczymy z potworem przywołanym przez siły ciemności.

To piekielne stworzenie zostało pokonane przed wiekami, ale budzi się ze snu. Bogini lanna wskazuje nam drogę do grobowca bohatera, który przypłacił życiem zwycięstwo nad złem. Znajdujemy tam Święty Miecz, jedyną nadzieję na pokonanie sił ciemności.

Przed nami droga przez 18 poziomów gry pełnych pułapek, łamigłówek i potworów. Do wyboru mamy kilka postaci: amazonkę, która świetnie strzela z łuku, barbarzyńcę, krasnoluda lub rycerza. Blade of Darkness jest połączeniem gry akcji z fabularną. Internetowa plotka mówi, że autorzy tej gry czekają z jej wydaniem, aż graczom znudzi się Diablo II.

→**Termin:** *2001.* **Informacje:** *IM Group, 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. (022) 6422766, www.imgroup.com.pl*



[2] Ang. Ostrze ciemności. Wymowa: blejd of darknes

Samotny bohater przeciw hordom wrogów. Czy nie przypomina to nam dwóch znanych gier?



[3] Ang. Kunszt wojny. Wymowa: łorkraft

Trójwymiarowe pole walki wygląda prześlicznie, zaś system sterowania jest prosty i intuicyjny. Cóż to będzie za gra!

Warcraft III[3]

Gra strategiczna na PC | Orkowie wracają! Jednak tym razem to nie oni są największym zagrożeniem.

W trzeciej części Warcrafta występuje pięć ras, w tym orkowie i demony. O władzę nad światem walczą również nieumarli. Stwory te nie budują miast ani nie używają bogactw naturalnych. Ich bronią jest magia śmierci – dzięki czarom każdy trup powstaje i zasila szeregi nieumarłych. W zależności od zaklęcia odradza się jako Banshee, Rycerz Śmierci, a nawet Anty-Paladyn.

Warcraft III to nowy typ gry komputerowej określany mianem fabularnej gry strategicznej (po angielsku: role-playing strategy). Kierujemy bowiem bohaterami, którzy dowodzą własnymi oddziałami wojskowymi, a w miarę postępów w grze nabierają doświadczenia i otrzymują nowe umiejętności.

→**Termin:** *koniec 2000.* **Informacje:** *CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (022) 5196919, www.cdprojekt.pl*



Krasnolud ze spluwą. To budzi respekt!

Diablo II: Expansion Set[4]



[4] Diablo II: Zestaw dodatków. Wymowa: diablo tu: ekspaszyn set

Druid i Zabójca posiadają nowe umiejętności

Gra zręcznościowa na PC | W dodatku do Diablo II będziemy ścigać Baala, ostatniego członka Piekielnej Trójcy.

Baal chce zniszczyć Kamień Świata – barierę chroniąca ludzi przed inwazją z piekła. W grze spotkamy dwoje nowych bohaterów: Druida i Zabójcę, wiele nieznanych dotąd potworów i znajdziemy ponad 1000 nowych przedmiotów. Otrzymamy też rozszerzone możliwości transmutacji jednych przedmiotów w inne za pomocą sławnej Kostki Horadrimów.

→**Termin:** *pierwsza połowa 2001.* **Informacje:** *CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (022) 5196919, www.cdprojekt.pl*



Ostatni akt Diablo II rozgrywa się wśród śniegów i lodów północy



Wracamy do świata robotów bojowych i ich niezwykłych pilotów

[5]Ang. Mechaniczny wojownik 4: Zemsta. Wymowa: mechłorior for: wendżens

MechWarrior 4: Vengeance[5]

Gra zręcznościowa na PC | Wcielamy się w postać Iana Dressari, syna prawowitego władcy niewielkiej planety i walczymy przeciw okupantom z klanu Steiner.

Do boju wysyłamy Mechy, czyli wielkie roboty sterowane przez człowieka. Ponieważ zaczynamy grę jako wygnaniec, najpierw kierujemy prostą, lekką maszyną. Dopiero po kilku zwycięstwach wykorzystujemy w walce cięższe i lepiej uzbrojone Mechy, w tym siedem modeli nie spotykanych w poprzednich częściach. Gra zapowiada się efektownie: oślepią nas błyski laserów i rakiet, ogłuszy grzmot wybuchów i trzask rozpadającego się pancerza.

→ **Termin:** *koniec listopada.* **Informacje:** *APN Promise, 00-108 Warszawa, ul. Zielna 39, tel. (022) 8264015, www.promise.com.pl*



Projekty budowli wiernie naśladują style architektoniczne popularne od XVI do XVIII wieku

[6]Ang. Kozacy: Europejskie wojny. Wymowa: kosaks juropijan łors

Cossacks: European Wars[6]

Gra strategiczna na PC | Ta gra nie jest wprawdzie dalszym ciągiem filmu Ogniem i mieczem, ale Kozacy odgrywają w niej istotną rolę.

Bierzemy udział w wojnach toczących się w Europie od XVI do XVIII stulecia. W grze występują wszystkie dawne mocarstwa. Każde z nich ma jeden charakterystyczny typ jednostek wojskowych, na przykład Ukraina – Kozaków, Rzeczpospolita – husarię, zaś Anglia – flotę. Autorzy zadbali o realia historyczne, a teren odtworzono na podstawie map. Oprócz dowodzenia armiami (na polu bitwy walczy do ośmiu tysięcy jednostek!), dbamy o rozwijanie gospodarki naszego kraju. Dzięki temu zyskujemy dostęp do nowych technologii. Ważna jest również dyplomacja, wpływa na stosunki z innymi państwami.

→ **Termin:** *koniec 2000.* **Informacje:** *IM Group, 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. (022) 6422766, www.imgroup.com.pl*

Doniesienia

Superman powraca!

Era Supermana wcale nie minęła! Dzięki porozumieniu firm Infogrames, DC Comics i Warner Bros powstanie seria gier komputerowych z Supermanem w roli głównej. Ubrani w czerwono-niebieski kostium znów przelecimy nad wieżowcami Nowego Jorku, by wyrwać z łap złoczyńców reporterkę Lois Lane, w której podkochuje się nasz superbohater.

Chcesz grać? Pokaż dowód!

Najwięksi sprzedawcy gier komputerowych w USA zapowiedzieli, że młodzi ludzie kupujący brutalne gry będą musieli udowodnić, że mają ukończone 17 lat albo... przyjść do sklepu z rodzicami. Przy zakupie gier przeznaczonych dla dorosłych po odczytaniu kodu kreskowego w kasie pojawi się stosowne ostrzeżenie. Te kroki są efektem ogłoszonego niedawno raportu amerykańskiej Federalnej Komisji Handlu, w którym sprzedawcom gier zarzuca się lekceważenie ograniczeń wiekowych.

Red Alert 2

Firma Westwood oficjalnie podała datę premiery jednej z najbardziej oczekiwanych gier tego roku. Command & Conquer: Red Alert 2 jest grą strategiczną czasu rzeczywistego, w której bronimy Stanów Zjednoczonych przed atakiem Związku Radzieckiego. Premiera zapowiadana jest na 25 października. Polski dystrybutor, firma IM Group, zapewnia, że w naszym kraju gra ukaże się na początku listopada, niestety tylko w angielskiej wersji językowej.

Nowy Myst

Myst, jedna z pierwszych przygodówek wydanych na CD-ROM-ie, jest najlepiej sprzedającą się grą na PC w historii (ponad pięć milionów sztuk). Trwają prace nad jej trzecią częścią, którą wyróżniać ma przepiękna grafika. W trakcie zabawy poznajemy wiele tajemnic, rozwiązujemy zagadki i układanki oraz odkrywamy niezwykły świat gry.

WZLOTY

Tanio, coraz taniej

Pojawiają się kolejne gry nowe, dobre i tanie. Firma Coda wprowadza serię Super Gra. W pierwszym numerze, zapowiadanym na listopad, ukaże się spolszczona gra akcji z elementami przygodowymi Star Trek: Deep Space 9 – The Fallen. Będzie kosztować 29,90 złotych. Firma TopWare idzie jeszcze dalej: gra Moon Project, kontynuacja przebojowego Earth 2150, będzie wydana w wersji okrojonej (tylko płyta w pudełku) za jedyne 19,90! **GRY** popierają wszystkie takie inicjatywy i mają nadzieję, że nie skończą one tak jak Extra Gra, na której temat firma CD Projekt nie udziela od połowy lipca żadnych informacji.

Sacrifice[1]

Gra strategiczna na PC | Przed nami pole bitwy. Do boju ruszają armie dowodzone przez Magów-Nekromantów.

Jesteśmy jednym z nich. Rzucamy czary, wspomagamy swych wojowników, wzywamy demony, wcielamy w szeregi naszych armii dusze martwych wrogów. Źródła magicznej energii wyczerpują się, sukces polega więc na zaklinaniu coraz większej liczby dusz. Zapowiada się więc interesująca rozgrywka w trybie dla wielu uczestników. Przewidziano także kampanię dla jednego gracza.

→ **Termin:** *2001.* **Informacje:** *CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (022) 5196919, www.cdprojekt.pl*

[1] Ang. Ofiara. Wymowa: sakrifajs



Sacrifice prezentuje dziwaczną i krwawą wizję świata, w którym o władzę walczą ze sobą potężni Nekromanci i ich armie



Mebelki są ergonomiczne i kolorowe, jednak nie chronią całkowicie przed wadami postawy i wzroku

Stanowisko dla trzylatka

Firma Kidstation, produkująca bezpieczne mebelki dla najmłodszych, oferuje między innymi... stolik pod komputer! Coraz więcej dzieci poznaje świat przez ekran monitora. Wszelkie często powtarzane ruchy – na przykład przesuwanie myszy – mogą prowadzić do powstawania stanów zapalnych i zwyrodnień, szczególnie niebezpiecznych u małych dzieci. Maluchom przesiadującym przy komputerze zagrażają również wady postawy. Stolik zmniejsza ryzyko wystąpienia tych chorób, ale producent radzi przede wszystkim zachować umiar. → **Informacje:** *www.kidstation.com*

CO PIĘĆ MINUT PREMIERA – ZAPOWIEDZI POLSKICH DYSTRYBUTORÓW

TYTUŁ GRY	PRODUCENT	PLATFORMA	DATA WYDANIA
LOGICZNE			
Chessmaster 8000	Mindscape	PC	październik 2000
Sheep! (PL)	Mind's Eye	PC	listopad 2000
PRZYGODOWE I FABULARNE			
Alice In Wonderland	Rogue	PC	listopad 2000
Arcatera (PL)	Ubi Soft	PC	październik 2000
Arthur's Knights (PL)	Cryo Interactive	PC	grudzień 2000
Baldur's Gate II (PL)	Black Isle	PC	listopad 2000
Escape From Monkey Island	Lucas Arts	PC	listopad 2000
Hellboy (PL)	Cryo Interactive	PC	listopad 2000
Jeckyll & Hyde (PL)	Cryo Interactive	PC	grudzień 2000
Konung: Legenda Północy (PL)	Pan Interactive	PC	październik 2000
Larry 7 (PL)	Sierra Studios	PC	październik 2000
Legends of Might & Magic (PL)	3DO	PC	listopad 2000
Might & Magic VIII (PL)	3DO	PC	listopad 2000
Najdłuższa podróż (PL)	FunCom	PC	listopad 2000
Odyseja: W poszukiwaniu Ulissesa (PL)	Cryo Interactive	PC	październik 2000
Pool of Radiance 2	Stormfront Studios	PC	grudzień 2000
Road To Eldorado	Ubi Soft	PSX	listopad 2000
Road To Eldorado (PL)	Ubi Soft	PC	listopad 2000
Stupid Invaders (PL)	Ubi Soft	PC	listopad 2000
The Ward (PL)	Spectrum Pacific	PC	październik 2000
SPORTOWE			
Championship Manager 2000/2001	Sports Interactive	PC	październik 2000
Cue Club (PL)	Bulldog Interactive	PC	październik 2000
FIFA 2001	EA Sports	PC	listopad 2000
Football World Manager (PL)	Ubi Soft	PC	październik 2000
NBA Live 2001	EA Sports	PC	listopad 2000
NHL 2001	EA Sports	PC	październik 2000
Tony Hawk's Pro Skater 2	Neversoft	PC, PSX	październik 2000
STRATEGICZNE			
Age of Sail II	Talonsoft	PC	październik 2000
Battle Isle IV (PL)	Blue Byte	PC	listopad 2000
Call To Power II	Activision	PC	październik 2000
City Trader 2001 (PL)	Monte Christo	PC	październik 2000
Close Combat V: Operation Overlord	Atomic Games	PC	grudzień 2000
Commandos 2 (PL)	Pyro Studios	PC	listopad 2000
Command & Conquer: Red Alert 2	Westwood Studios	PC	listopad 2000
Cywilizacja II: Próba czasu (PL)	Microprose	PC	październik 2000

TYTUŁ GRY	PRODUCENT	PLATFORMA	DATA WYDANIA
Economic War 2001 (PL)	Monte Christo	PC	październik 2000
Heroes Chronicles (cztery części) (PL)	3DO	PC	listopad 2000
HoM&M – Shadow of Death (PL)	3DO	PC	październik 2000
Kingdom Under Fire (PL)	Phantagram	PC	październik 2000
Monopoly Tycoon (PL)	Deep Red Games	PC	grudzień 2000
Outforce	Pan Interactive	PC	październik 2000
Panzer General III: Scorched Earth	SSI	PC	październik 2000
Peacemakers (PL)	Ubi Soft	PC	listopad 2000
Sacrifice (PL)	Shiny Entertainment	PC	listopad 2000
Squad Leader (PL)	Random Games	PC	grudzień 2000
Star Peace 2001 (PL)	Fox Interactive	PC	październik 2000
Star Trek: New Worlds (PL)	14 Degree East	PC	listopad 2000
Stars! Supernova (PL)	Mare Crisium	PC	listopad 2000
Starship Troopers (PL)	Microprose	PC	listopad 2000
Sudden Strike (PL)	CDV	PC	październik 2000
The Moon Project (PL)	TopWare	PC	październik 2000
The Settlers IV (PL)	Blue Byte	PC	grudzień 2000
TV Star 2001 (PL)	Monte Christo	PC	październik 2000
Zeus: Pan Olimpu (PL)	Impressions	PC	listopad 2000
SYMULACYJNE			
B-17 Flying Fortress 2	Microprose	PC	listopad 2000
Enemy Engaged (PL)	Razorworks	PC	październik 2000
Jet Fighter 4: Fortress America	Mission Studios	PC	październik 2000
Reno Air Racers	Victory Interactive	PC	październik 2000
Rowan's Battle of Britain (PL)	Rowan Software	PC	październik 2000
Silent Hunter II	SSI	PC	grudzień 2000
WYŚCIGI			
4x4 Evolution	Terminal Reality	PC	październik 2000
4x4 Trophy (Pathfinder) (PL)	Virgin	PC	grudzień 2000
Colin McRae Rally 2.0	Codemasters	PC	listopad 2000
F1 Championship Season 2000	EA Sports	PC	listopad 2000
F1 Racing Championship	Ubi Soft	PSX	październik 2000
F1 World Grand Prix 2000	EIDOS	PC	listopad 2000
Formula One 2000	Studio 33	PSX	październik 2000
Grand Prix 3 (PL)	Microprose	PC	październik 2000
Insane	Codemasters	PC	listopad 2000
Matt Hoffman Pro BMX	Runecraft	PSX	listopad 2000
Moto Racer World Tour	Delphine Software	PSX	październik 2000
Sega Rally Championship 2	Sega	PC	październik 2000
Superbike 2001	EA Sports	PC	listopad 2000

PC – komputer osobisty, tak zwany pecet; **PSX** – konsola Sony PlayStation;

Wstrząsające efekty na PC

W sklepach pojawiły się nowe dżojpady przystosowane do współpracy z pecetami. Ciekawymi propozycjami są ośmioprzyciskowy sterownik Super Mito oraz pad Dark Rumble, wyposażony w system dual shock. W czasie zabawy pad drży lub wibruje w rękach grającego, dostarczając niezapomnianych wrażeń. Zwłaszcza gdy bohater gry zostanie trafiony lub zza rogu wyskakuje na niego zombie. Oba pady współpracują z grami działającymi pod Windows 95/98. Można je podłączyć wprost do portu gier w pececie. Nie powinno być też problemów z instalacją sterowników.

→Termin: *już są.* **Cena:** *Dark Rumble 129 zł, Super Mito 39,90 zł.* **Informacje:** *Manta, 02-828 Warszawa, ul. Rysy 33, tel. (022) 6435420*



Projektanci Dark Rumble korzystali ze sprawdzonych wzorów

UPADKI

DVD – opakowanie zastępcze?
Wiele polskich firm zapowiada, że będzie sprzedawać gry w pudełkach do płyt DVD. To dobry pomysł, dopóki mowa o grach starszych i tańszych. Ale **GRY** uważają, że płacąc ponad 100 złotych za nowe wydanie, powinniśmy otrzymać grubą instrukcję i różne dodatki, które nie mieszczą się w nowym opakowaniu.

NA CZASIE

Martinez sklonowany! ● Londyn podbity ● Zadek uwłaszczony

NA KWASIE

Al Simmons atakuje swoją trąbą ● Żenada na obcej ziemi ● Wiedźma unplugged

GIER

TYTUŁ GRY	PRODUCENT	PLATFORMA	DATA WYDANIA
Test Drive 6	Accolade	PC	listopad 2000
World's Scariest Police Chases	Fox Interactive	PC	listopad 2000
ZRĘCZNOŚCIOWE			
Airfix Dogfighter (PL)	EON	PC	październik 2000
Asterix i Obelix kontra Cezar (PL)	Cryo Interactive	PC	październik 2000
Batman Vehicle Adventure	Ubi Soft	PC, PSX	październik 2000
Blade	Gremlin	PSX	listopad 2000
Blair Witch: cz. 1 – Rustin Parr (PL)	Terminal Reality	PC	październik 2000
Blair Witch: cz. 2 – Legenda Coffin Park (PL)	Terminal Reality	PC	listopad 2000
Blair Witch: cz. 3 – Historia Elly Edwards (PL)	Terminal Reality	PC	grudzień 2000
Crusaders of Might & Magic (PL)	3DO	PC	październik 2000
Delta Force: Land Warrior	Novalogic	PC	grudzień 2000
Disney's Dinosaur	Ubi Soft	PSX	październik 2000
Earthworm Jim 3D (PL)	Vis Interactive	PC	październik 2000
Frogger 2: Zemsta błotniaka (PL)	Atari	PC	październik 2000
Gift from the Stars (PL)	Cryo Interactive	PC	grudzień 2000
Hitman: Codename 47	IO Interactive	PC	listopad 2000
In Cold Blood (PL)	Revolution Soft.	PC	październik 2000
Martian Gothic: Unification	Creative Reality	PSX	październik 2000
Messiah (PL)	Shiny Ent.	PC	październik 2000
Muppet Monster Adventure	Psygnosis	PSX	październik 2000
No One Lives Forever	Fox Interactive	PC	listopad 2000
Pac Man (PL)	Atari	PC	listopad 2000
Project IGI	Innerloop	PC	listopad 2000
Resident Evil 3: Nemesis	Capcom	PC	październik 2000
Rune	Human Head	PC	październik 2000
Sanity: Aitken's Artifact	Fox Interactive	PC	październik 2000
Star Wars Episode I: Demolition	Lucas Arts	PSX	listopad 2000
SWAT 3D: Elite Edition	Sierra Studios	PC	październik 2000
Tomb Raider V: Chronicles	Core Design	PC	listopad 2000
Tribes 2	Dynamix	PC	październik 2000
DLA DZIECI			
Hugo: magiczna podróż (PL)	ITE Media	PC	listopad 2000
Lego Rock Raiders (PL)	Lego Media	PC	październik 2000
Lucky Luke – Twoje kreskówki (PL)	Emme	PC	listopad 2000
Na kłopoty Pantera (PL)	Octagon Ent.	PC	listopad 2000
Playmobil: Alex i Laura (dwie gry) (PL)	Ubi Soft	PC	październik 2000
Smerfy – Twoje kreskówki (PL)	Emme	PC	listopad 2000
Tom i Jerry – Twoje kreskówki (PL)	Emme	PC	listopad 2000
Tymoteusz (PL)	Rebelmind	PC	październik 2000

(PL) oznacza grę, która zostanie wydana w języku polskim



Potężne działko robi miazgę z każdego przeciwnika, który staje nam na drodze



Podczas wykonywania misji spotykamy kilka postaci nastawionych do nas przyjaźnie



Niektóre potwory są wyjątkowo silne. Często zużywamy na nie całe magazynki pocisków



Heavy Metal: F.A.K.K.² [1]

Gra zręcznościowo-przygodowa na PC | Piękna kobieta plus ciężka broń i hordy groźnych potworów: ta recepta na sukces sprawdziła się już wiele razy

TREŚĆ GRY

Francuski magazyn komiksowy Metal Hurlant (po polsku: wyjący metal) to dla wielbicieli komiksu lektura obowiązkowa, podobnie jak jego amerykańskie wcielenie, Heavy Metal (po polsku: ciężki metal). W roku 1981 przy współpracy magazynu powstał film animowany dla dorosłych Heavy Metal. Był hitem i zyskał rzesze wiernych fanów. Po prawie 20 latach na ekrany kin wchodzi jego druga część. Jednocześnie pojawia się gra pod tym samym tytułem.

Akcja toczy się 30 lat po wydarzeniach z pierwszej części. Piękna Julie zapomniała o swych bohaterskich wyczynach. Mieszka na planecie Eden, gdzie nikt się nie starzeje i wszyscy żyją szczęśliwie. Jednak zło powraca! Pojawia się Gith – potężna istota, która chce zemścić się na Julie i podbić cały świat.

W Heavy Metal oglądamy otoczenie zza zgrabnych pleców bohaterki. Gra ma charakter zręcznościowy. Korzystając z kilkunastu potężnych broni, przebijamy się przez hordy wrogów, aby na końcu każdego poziomu stoczyć widowiskowy pojedynek z najsilniejszym przeciwnikiem.

W odróżnieniu od innych gier, takich jak na przykład Tomb Raider, bohaterka w walce wykorzystuje obie ręce. Jeśli w jednej z nich trzyma miecz, może wykonać specjalną kombinację ciosów. Sposób sterowania już po chwili staje się zrozumiały. Dzięki temu toczymy widowiskowe pojedynki.

TECHNIKALIA

Heavy Metal wykorzystuje program gry Quake III. Jednak widoki nie przypominają ponurych lochów. Grafika jest po prostu śliczna. Charakteryzują ją mocne, nasycone barwy, starannie wykonane poziomy i przerażający, a jednak nieco śmieszni przeciwnicy. Ubrania w które stroi się Julie, są wykonane niezwykle starannie – widać, że grafika została stworzona z myślą o wysokich rozdzielczościach.

Charakter muzyki pasuje do tytułu gry, ale spodoba się nie tylko fanom ciężkich brzmień. W ucho wpada zwłaszcza motyw tytułowy. Heavy Metal w pełni wykorzystuje trójwymiarowy dźwięk.



Niektóre potwory wyglądają dziwnie. Ten potrafi zwijać się w zabójczą kulę

WERDYKT

F.A.K.K. 2 niebawem pojawi się w polskich sklepach. Nastrój gry jest dziwaczny, ale z pewnością spodoba się ona nie tylko wyjadaczom przyrośniętym do komputerów. Pamiętajmy jednak, że jest to gra zdecydowanie dla dorosłych.

Heavy Metal

OD 18 LAT · PROGRAM PO ANGIELSKU

INFORMACJE O PRODUCENCIE	
Producent	GOD Games/Ritual
Polski dystrybutor	Play it!
Data wydania	październik 2000
Przypuszczalna cena	159 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Windows 95/98
Wymagania sprzętowe	Pentium II 300/64 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza: bardzo dobra

[1] Dosłownie: Ciężki metal. Tytuł magazynu komiksowego wydawanego we Francji i USA. Skrót F. A. K. K. 2 oznacza: Federation Assigned Ketogenic Killzone to the 2nd level, czyli Wybrana przez Federację Ketogeniczna Maszyna do Zabijania podniesiona do drugiej potęgi. Wymowa: hejwi metal fak tu

Tony Hawk Pro Skateboarding 2[2]

Gra zręcznościowa na PC i PlayStation | Druga część najlepszej symulacji deskorolki zostanie wydana na peceta!





Triki wykonywane na niektórych elementach parku liczone są podwójnie. W ten sposób zarabiamy najwięcej punktów

TREŚĆ GRY

Tony Hawk Pro Skateboarding to gra na PlayStation, którą okrzyknięto najlepszą w tej klasie. Nic w tym dziwnego, biorąc pod uwagę że nad jej wykonaniem czuwał Tony Hawk, legenda deskorolkowego świata.

Jego kariera zaczęła się, gdy powstały pierwsze wyczynowe deskorolki. Wymyślił wiele trików. Od wielu lat ma własną firmę i zajmuje się propagowaniem jazdy na deskorolce wśród młodzieży na całym świecie. Dlatego autorzy obiecują, że w grze umieszczone zostaną setki jego trików, a także unikatowe sztuczki innych mistrzów deskorolki.

Tony Hawk Pro Skateboarding 2 daje graczom wiele możliwości. Zamiast wybrać gotowego bohatera, tworzymy własnego. Znudziły nam się dostępne w grze parki? W takim razie projektujemy własne! Zaś przede wszystkim bierzemy udział w zmaganiach mistrzów deskorolki z całego świata. Albo po prostu jeździmy dla przyjemności, wykonując nieprawdopodobne ewolucje, skoki, stójki oraz znacznie wyżej punktowane kombinacje tych sztuczek.

Chwyty deski nazywane są po angielsku grabami (czyli właśnie chwytami). W rzeczywistości bardzo trudno je wykonać

Tony Hawk Pro 2

BEZ OGRANICZEŃ

INFORMACJE O PRODUCENCIE	
Producent	Activision/NeverSoft
Polski dystrybutor	LEM
Data wydania	październik 2000
Przypuszczalna cena	ponad 170 złotych
PLATFORMA I SYSTEM	PC Windows 95/98
Wymagania sprzętowe	Pentium 200/32 MB
Obsługa akceleratora	jest, niekonieczny
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	PlayStation

Prognoza: celująca

TECHNIKALIA

Grę wykonano starannie. Postacie, którymi sterujemy, przypominają prawdziwych ludzi. Widać nawet rysy twarzy. Dźwięki odpowiadają rzeczywistości. Chrobotanie metalu trącego o kamień brzmi tak, że po naszych plecach przechodzą ciarki. W grze słuchamy muzyki znanych zespołów, takich jak Rage Against the Machine, Papa Roach czy Naughty by Nature.

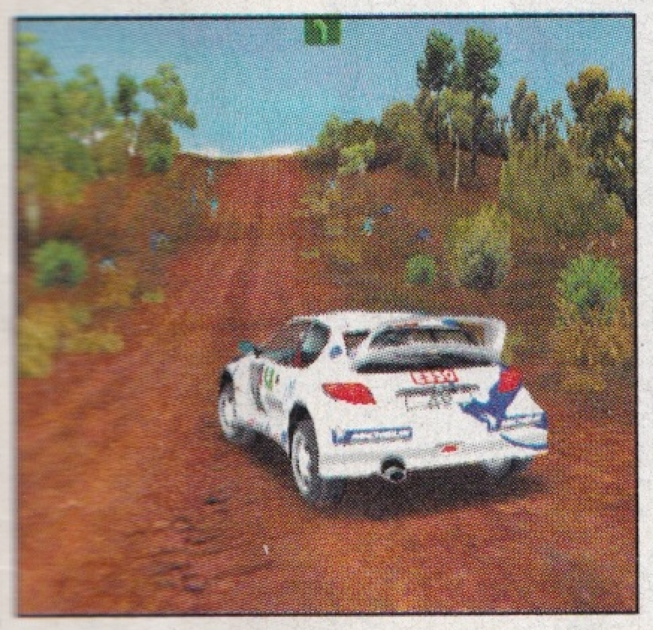
WERDYKT

Tony Hawk Pro Skateboarding 2 to wspaniały tytuł dla wszystkich miłośników deskorolki. I do tego na peceta!

[1] Ang. Zawodowa jazda na deskorolce Tony'ego Hawka. Wymowa: tony hołk pro skejtbording

V-Rally 2 Expert Edition[3]

Gra wyścigowa na PC | Kierowcy rajdowi najlepiej czują się w pyle i kurzu polnych dróg



Nasz samochód na pewno nie dojedzie do mety taki czysty, jaki był na starcie

TREŚĆ GRY

Samochody dostępne w grze to auta z mistrzostw WRC (World Rally Championship, czyli po polsku Rajdowe Mistrzostwa Świata). Pojazdów jest 26, z czego 16 pochodzi z sezonu 1999, a 10 to starsze modele-niespodzianki. Warunki na trasach są podobne do tych, jakie spotyka się w rzeczywistości.

Ścigamy się w pojedynkę, we dwóch lub czterech na jednym komputerze. Obok kierowcy siedzi pilot, który uprzedza nas o szczegółach trasy.

TECHNIKALIA

V-Rally 2 Expert Edition nie jest symulatorem. Auta prowadzi się przyjemnie i bez większych problemów. Wnętrze pojazdu jest jednak bardzo realistyczne, widać ruchy kierowcy i pilota.

Samochód brudzi się po wyjechaniu na trasę, a po kilku stłuczkach widzimy powyginane blachy i zdrapany lakier. Wokół tras stoją ludzie, a gdy nadjeżdżamy, rozbiegają się na boki. Niestety gdy ustawiamy widok z wnętrza pojazdu, widać błędy w grafice. Za to głos pilota możemy zmienić z męskiego na kobiecy, zaś wszystko, przed czym nas ostrzega, zaznaczane jest strzałkami.

WERDYKT

Animacja jest płynna i to wielki atut tej ciekawej gry, bardziej zręcznościowej niż symulacyjnej. **GRY** mają nadzieję, że głosy pilotów będą nagrane w języku polskim, bo podczas szybkiej jazdy nie ma czasu na tłumaczenie!



Sportowy Mitshubishi Lancer Evolution V to marzenie każdego kierowcy rajdowego

V-Rally 2

BEZ OGRANICZEŃ

INFORMACJE O PRODUCENCIE	
Producent	Infogrames
Polski dystrybutor	jeszcze nie znany
Data wydania	październik 2000
Cena	jeszcze nie znana
PLATFORMA I SYSTEM	PC Windows 95/98
Wymagania sprzętowe	P166/32 MB
Obsługa akceleratora	jest, niekonieczny
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	średni
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	Dreamcast

Prognoza: dobra

[1] Ang. V-Rally 2 wydanie dla ekspertów. Wymowa: wi rejli tu ekspert edyszyn

The Moon Project[1]

Gra strategiczna na PC | Znowu wybucha wojna pomiędzy trzema potężnymi korporacjami. Jednak tym razem toczy się ona na Księżycu



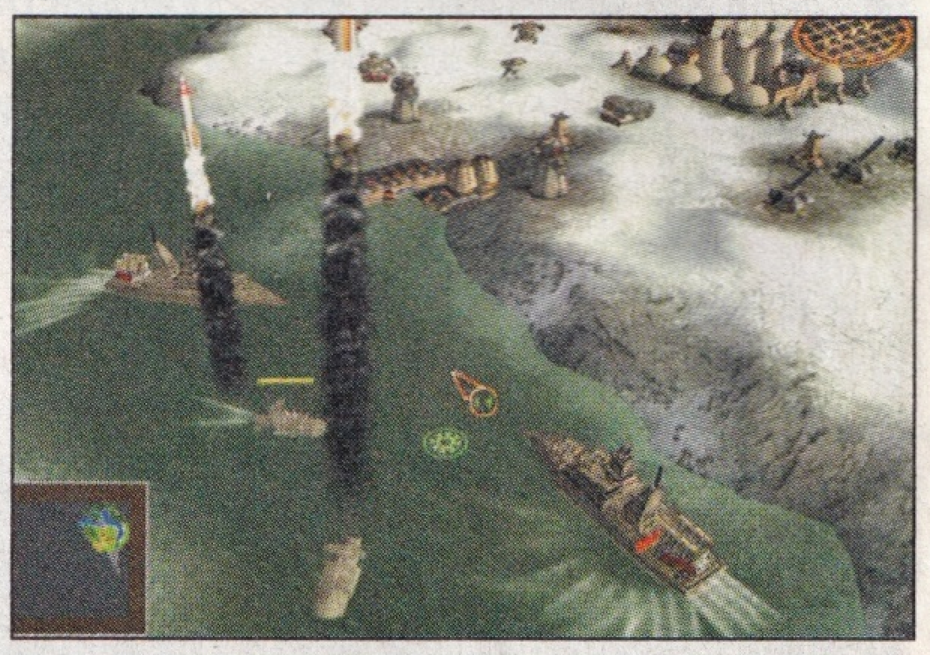
TREŚĆ GRY

Akcja The Moon Project rozgrywa się w świecie gry Earth 2150, która pokazywała wielką wojnę na spustoszonej Ziemi. Jednak nowa gra przedstawia inną historię, a wiele misji toczy się na Księżycu.

W roku 2140 na Ziemi wybucha wojna. Dynastia Euroazjatycka, Unia Cywilizowanych Stanów i Lunar Corporation rozpoczynają walkę o władzę nad światem. W roku 2148 Dynastia po raz pierwszy używa broni jądrowej. Atomowe eksplozje powodują, że Ziemia zaczyna zbliżać się do Słońca.

Wkrótce po tym wychodzi na jaw, iż Lunar Corporation prowadzi na Księżycu badania nad projektem nazwanym Project SunLight. Dowiaduje się o tym Unia i wysyła na Księżyc ekspedycję wojskową. Jej celem jest zdobycie informacji na temat projektu.

Po wyborze jednej ze stron konfliktu przenosimy się na pole walki, gdzie rozbudowujemy bazy wojskowe, prowadzimy badania nad technologiami i wysyłamy do boju jednostki. W porównaniu z Earth 2150 przybyło kilka odziałów i instalacji wojskowych. Wśród nich jest między innymi Cargo Salamander – transportowiec Unii zaprojektowany do przewożenia wojsk na Księżyc.



Wyprawa na Księżyc to zupełnie nowe wyzwanie dla wojsk Unii

Grafika jest doskonała, ale fabuła – sztampowa

TECHNIKALIA

Trójwymiarowe pole walki możemy obracać i przybliżać, a także zmieniać kąt ustawienia kamery. Bitwy wyglądają jak niezwykła gra świateł i eksplozji. Poza dzikimi krajobrazami Ziemi i Księżyca widzimy zmieniające się pory dnia i opady atmosferyczne.

Oprócz trzech kampanii rozgrywamy też jeden z 29 scenariuszy, których akcja toczy się w ruinach wielkich miast, na przykład Berlina czy Sofii.

Gra zostanie wydana po polsku w dwóch wersjach: pełnej oraz tańszej, która zawiera mniej filmów i utworów muzycznych i sprzedawana jest bez kartonowego pudełka.

WERDYKT

Poza nową fabułą i księżycowymi krajobrazami, gra niewiele różni się od poprzedniczki. Na pewno jednak sięgną po nią miłośnicy Earth 2150.

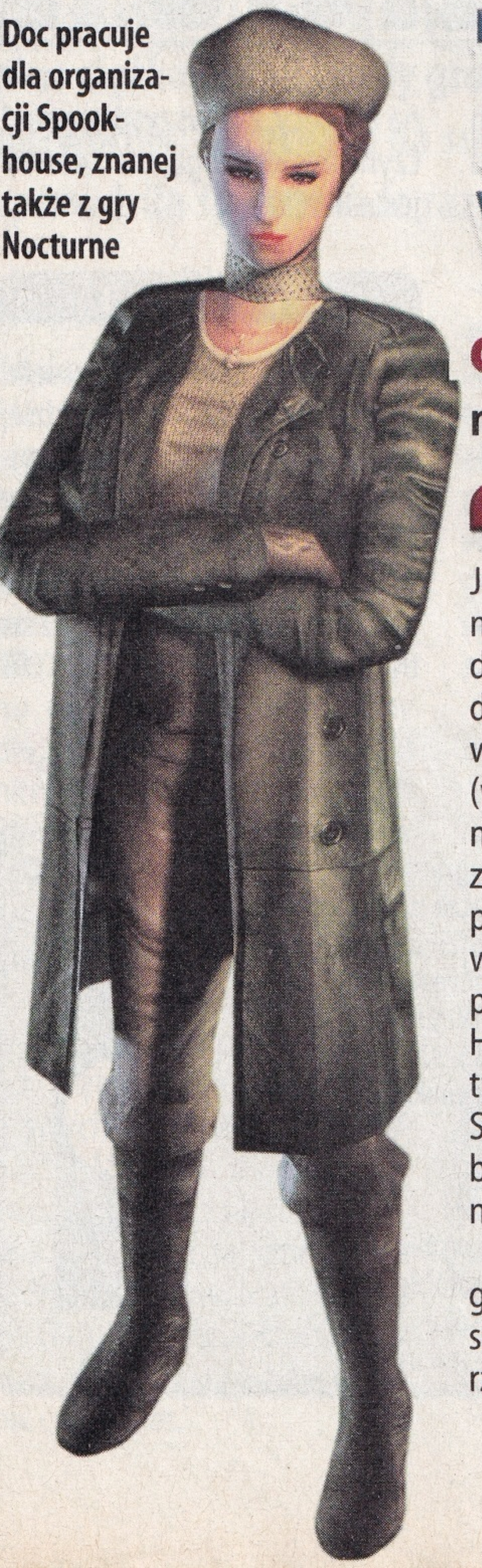
The Moon Project — od 12 lat — polska wersja językowa

INFORMACJE O PRODUKCIE:	
Producent/Wydawca	Topware Interactive
Polski dystrybutor	Topware Poland
Data wydania w Polsce	październik 2000
Przypuszczalna cena	69,95 zł/20 zł
PLATFORMA I SYSTEM	PC Win 95/98
Wymagania sprzętowe	P200/64 MB
Obsługa akceleratorów	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	dla12 graczy
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	wysoki
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowa
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza: dobra

¹Ang. Księżycowy projekt. Wymowa: de mun prodżekt

Blair Witch Vol. 1: Rustin Parr[2]



Doc pracuje dla organizacji Spookhouse, znanej także z gry Nocturne

Gra przygodowa na PC | Ponura wiedźma z Blair już niedługo zacznie straszyć na naszych pecetach



Jesień, żółte liście, nawiedzony dom, subtelna gra świateł... Czego jeszcze możemy chcieć od opowieści z dreszczykiem?

TREŚĆ GRY

Jest rok 1941. Szalony pustelnik Rustin Parr przyznaje się do zamordowania siedmiorga dzieci. Zbrodnia miała miejsce w miasteczku Burkittsville (w stanie Maryland), znanym niegdyś jako Blair. Szaleniec zeznaje, że do popełnienia przestępstwa zmusił go duch wiedźmy z Blair. Na miejsce przybywa pani Elspeth Doc Holliday, naukowiec i detektyw. Pracuje dla organizacji Spookhouse, zajmującej się badaniem wszelkich zjawisk nadprzyrodzonych.

Blair Witch nawiązuje do głośnego filmu grozy pod tym samym tytułem, nakręconego rzekomo przez grupę studentów. Przerażająca historia wstrząsnęła widzami, stworzono więc grę, której akcja rozgrywa się na długo przed wydarzeniami z filmu.

Na szczęście gra zostanie spolszczona (angielski tekst mówiony uzupełnią polskie napisy). Łatwiej więc będzie rozeznać się w paskudnej intrydze wiedźmy z Blair.

TECHNIKALIA

W grze wykorzystano program z Nocturne. Tworzy on przepiękne efekty świetlne, ale na większości komputerów nie chce dobrze działać. Jednak posiadacze najszybszych pecetów zobaczą na ekranach wspaniałe sceny.

WERDYKT

Połączenie pomysłu i atmosfery filmu Blair Witch Project z grafiką i efektami specjalnymi rodem z gry Nocturne może oznaczać dobrą zabawę i dużo emocji. Niestety, na razie tylko dla właścicieli superkomputerów.

Blair Witch — od 18 lat — polska wersja językowa

INFORMACJE O PRODUCENCIE	
Producent	Terminal Reality
Polski dystrybutor	Play it!
Data wydania	październik 2000
Przypuszczalna cena	99 zł
PLATFORMA I SYSTEM	
Wymagania sprzętowe	Pentium II 300/64 MB
Obsługa akceleratora	jest, wymagany
Tryb wieloosobowy w sieci	brak
WYNIKI MINITESTU	
Poziom trudności	wysoki
Instalacja	bezproblemowa
Obsługa i działanie	bezproblemowe
Grywalność	wysoka
POZOSTAŁE PLATFORMY	brak

Prognoza: dobra

²Ang. Wiedźma z Blair, tom 1: Rustin Parr. Wymowa: bler łicz woljum łan: rastin parr

Przypominamy! Jedyna oryginalna kierownica w wersji PC i PSX

PC/PS TWIN TURBO

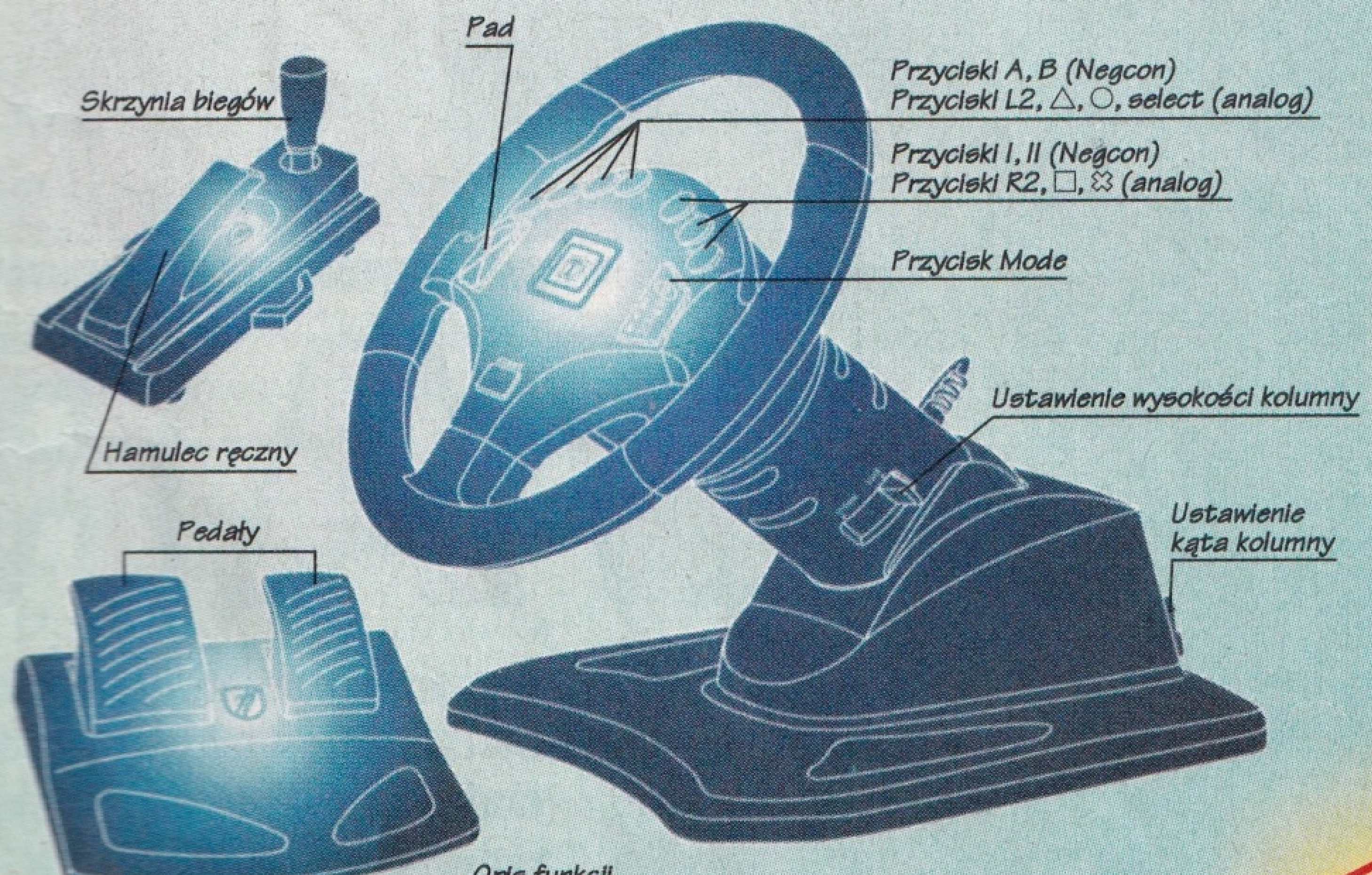
NOWOŚĆ!

„... na rynku pojawiła się PC/PS TWIN TURBO, która ma bardzo duże szanse przejąć pałeczkę lidera...”
Norby, PSX Extreme, nr 23 i 24 (07-08.99)

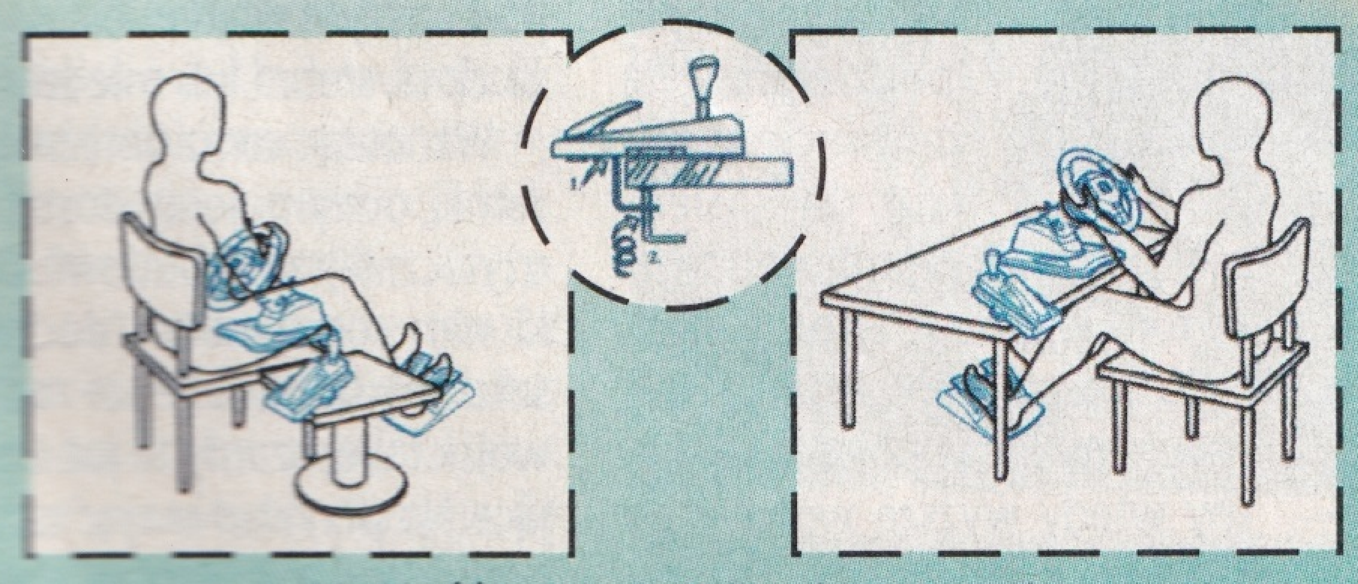
„... To naszym zdaniem najlepsza kierownica do PC i PlayStation(...) Nowatorstwem pozostawia konkurencję w tyle...”
Sheck Gardner, Neo Plus, nr 12 (07-08.99)



- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Bardzo silne wstrząsy reagujące również na pedały
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Wygodna kierownica pokryta imitacją skóry
- Kąt obrotu koła kierownicy 270°
- Analogowe pedały
- Działa z każdą grą
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- Polska instrukcja



Opis funkcji



Możliwość instalacji między udami i na stole.

4 w 1

UWAGA! REWELACJA!

Zaoszczędź!

Kierownica Twin Turbo Deluxe współpracująca z PC, PSX, PSX2, Nintendo64

Szukaj w dobrych sklepach!

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tomnet.pl, manta@gromit.pmc.com.pl
pon.-pt. 9.00-17.00

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci EMPiK



Shogun TOTAL WAR



Gra strategiczna na PC | Japonia podzielona jest między siedem klanów. Mają one jedną ambicję: pokonać innych i zjednoczyć kraj. Nadciąga wojna totalna, przy której bledną europejskie konflikty

Ściągawka na stronie 48

TREŚĆ GRY

Jesteśmy jednym z dajmio – rządców prowincji w ogarniętej wojną Japonii. Trawi nas ambicja zjednoczenia kraju pod naszymi rządami. Jednak trudno będzie szybko dokonać tej sztuki, bo przeciwnicy są silni. Dlatego przed śmiercią musimy zapewnić sobie następcę, który dokończy dzieło i przyjmie tytuł szoguna.

Gra składa się z dwóch części. Pierwsza jest strategiczną grą turową. Jako dajmio rozbudowujemy gospodarkę, werbujemy armię i zaopatrujemy ją w coraz lepszą broń, prowadzimy dyplomację i zakulisowe intrygi. Gdy dochodzi do starcia, mamy wybór: rozstrzygnąć je automatycznie albo przejść do drugiej części gry – bitwy rozgrywanej w czasie rzeczywistym.

Zanim jednak dojdzie do pierwszych potyczek, przygotowujemy się do wojny. Na początku mamy kilka prowincji i niewielkie oddziały wojska, toteż natychmiastowe rozpoczęcie wojny zazwyczaj kończy się klęską.

Rozglądamy się po podległych nam prowincjach. W tym stadium Shogun przypomina strategiczną grę planszową: budujemy, bez pośpiechu wydajemy rozkazy i przesuwamy oddziały po mapie podzielonej na prowincje. Przejście do sąsiedniej prowincji zajmuje jednostce turę, czyli porę roku.

W trosce o gospodarkę meliorujemy żyzne pola. Uzyskujemy wtedy wyższe wpływy do skarbca księstwa, wypłacane jesienią i mierzone w koku (ilość ryżu potrzebna, by wykarmić mężczyznę przez rok).

Melioracja jest jedyną inwestycją nie wymagającą budowy zamku w prowincji. Dochody czerpiemy także z handlu, budując porty w nadmorskich prowincjach oraz z wydobywania metali szlachetnych, jeśli pod naszym władaniem są złoża złota, srebra lub miedzi.

Wznosząc coraz potężniejsze zamki, otrzymujemy dostęp do użyteczniejszych budowli. Dzięki nim rosną nasze dochody, szkolimy skuteczniejsze rodzaje wojsk i ulepszamy te już istniejące. Na przykład mając zamek, budujemy dojo włóczników. Po rozbudowie zamku zyskujemy dostęp do słynnego dojo włóczników (wyszkoleni w nim włócznicy mają honor większy o jeden) i dojo jazdy, w którym

[1]Tak wygląda słowo szogun zapisane starojapońskim alfabetem kandżi.

[2]Ang. Szogun: Wojna totalna. Wymowa: szogun total uor. Szogun: najwyższy dowódca wojsk cesarskich w Japonii. W wiekach XVII-XIX dyktator Japonii.



Dziewięć słów, które każdy szogun znać powinien

Sepuku (samobójstwo)
切腹

Sensu (wojna)
戦争

Meidżo (honor)
名誉

Rippa (majestatyczny)
立派

Ninja (wymowa: nindża)
忍者

Dżujudżun (posłuszeństwo)
従順

Guntai (armia)
軍隊

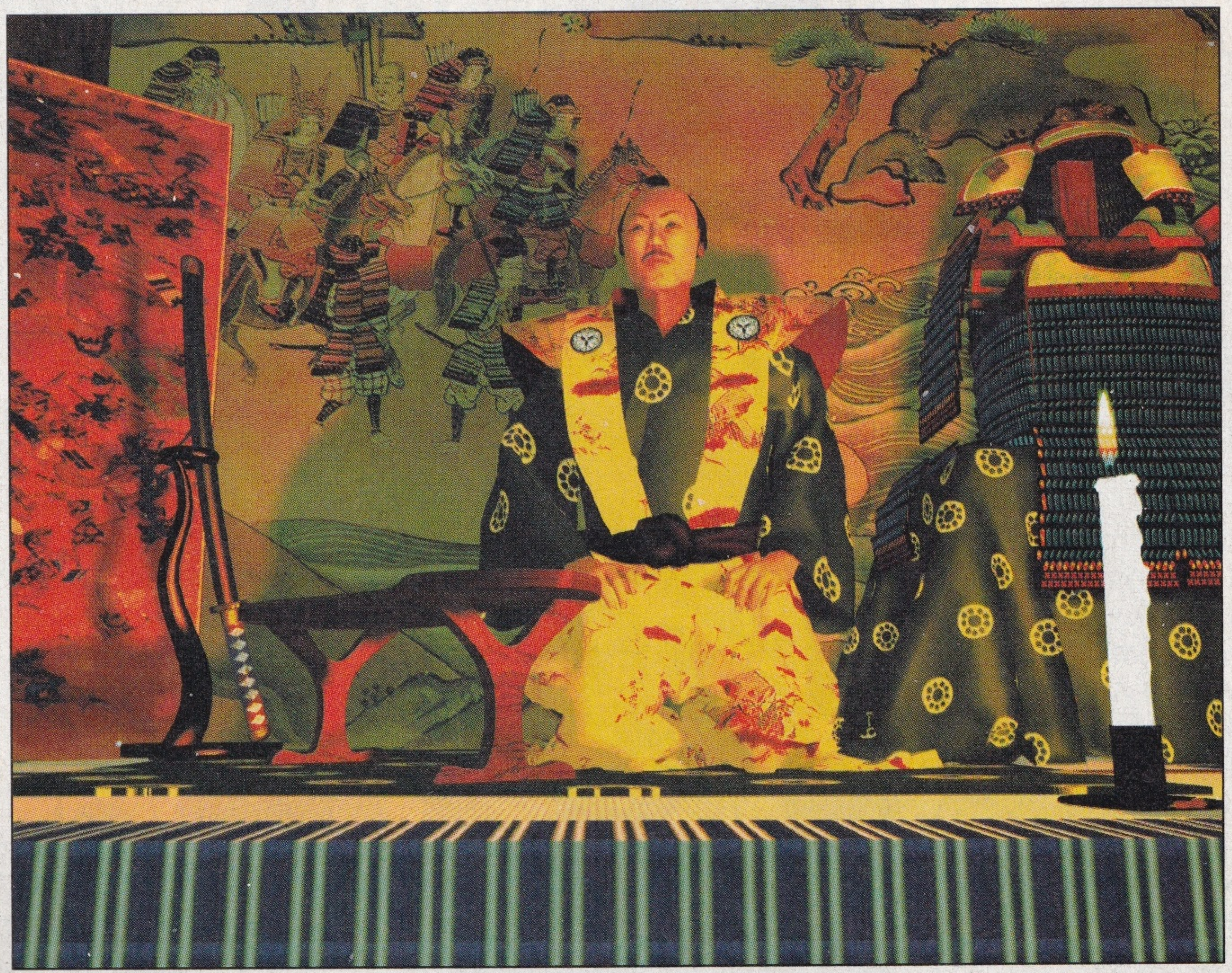
Nindżutsu (sztuka walki)
忍術

Ansatsusia (zabójca)
暗殺者

szkolimy konnicę. Drzewo wynalazków nie jest duże, ale pozwala wybudować 49 budynków i 17 typów oddziałów.

Gdy mamy zaplecze finansowe, wzmacniamy armię. Budowle wojskowe wznosimy w prowincjach, gdzie znajdują się złoża rudy żelaza. Dzięki temu gdy wybudujemy warsztaty płatnerzy i kuźnie, żołnierze są lepiej uzbrojeni. Pozostałe jednostki: ninja, shinobi (sabotażystów) i wysłanników werbujemy w innych prowincjach.

Przed atakiem zapoznajemy się z sytuacją w prowincji, którą zamierzamy podbić. Wysyłamy tam zwiadowcę (może nim zostać ninja, shinobi lub wysłannik), by zbadał, jakie oddziały w niej przebywają, ile liczą żołnierzy i kto nimi dowodzi. Bierzemy przy tym pod uwagę nie tylko siły wroga, ale także ukształtowanie terenu w każdej z prowincji. Zwracamy uwagę na



Dajmio – zarządca prowincji – w całej okazałości. Postępował jak udzielny władca. Nie liczył się ze zdaniem cesarza, bo to nie cesarz posiadał silną armię. Jedynym zagrożeniem byli inni dajmio

Shogun Total War 軍将

trudne do sforsowania pagórki, rzeki przecięte pojedynczymi mostami i wąwozy. Na wynik starcia wpływa też doświadczenie dowódcy, honor i uzbrojenie armii oraz warunki pogodowe.

Na polu bitwy walczą ze sobą armie liczące do 960 żołnierzy z każdej strony, nawet jeśli siły w prowincji są większe. W tym ostatnim wypadku gdy oddział zostaje zniszczony lub ucieknie, przybywają posiłki: świeże jednostki nie biorące dotąd udziału w walce. Dlatego zwycięskie, ale przerzedzone oddziały ścigające wroga do skraju mapy napotykają tam wypoczęte formacje przeciwnika. Zwycięstwo może więc łatwo zamienić się w klęskę.

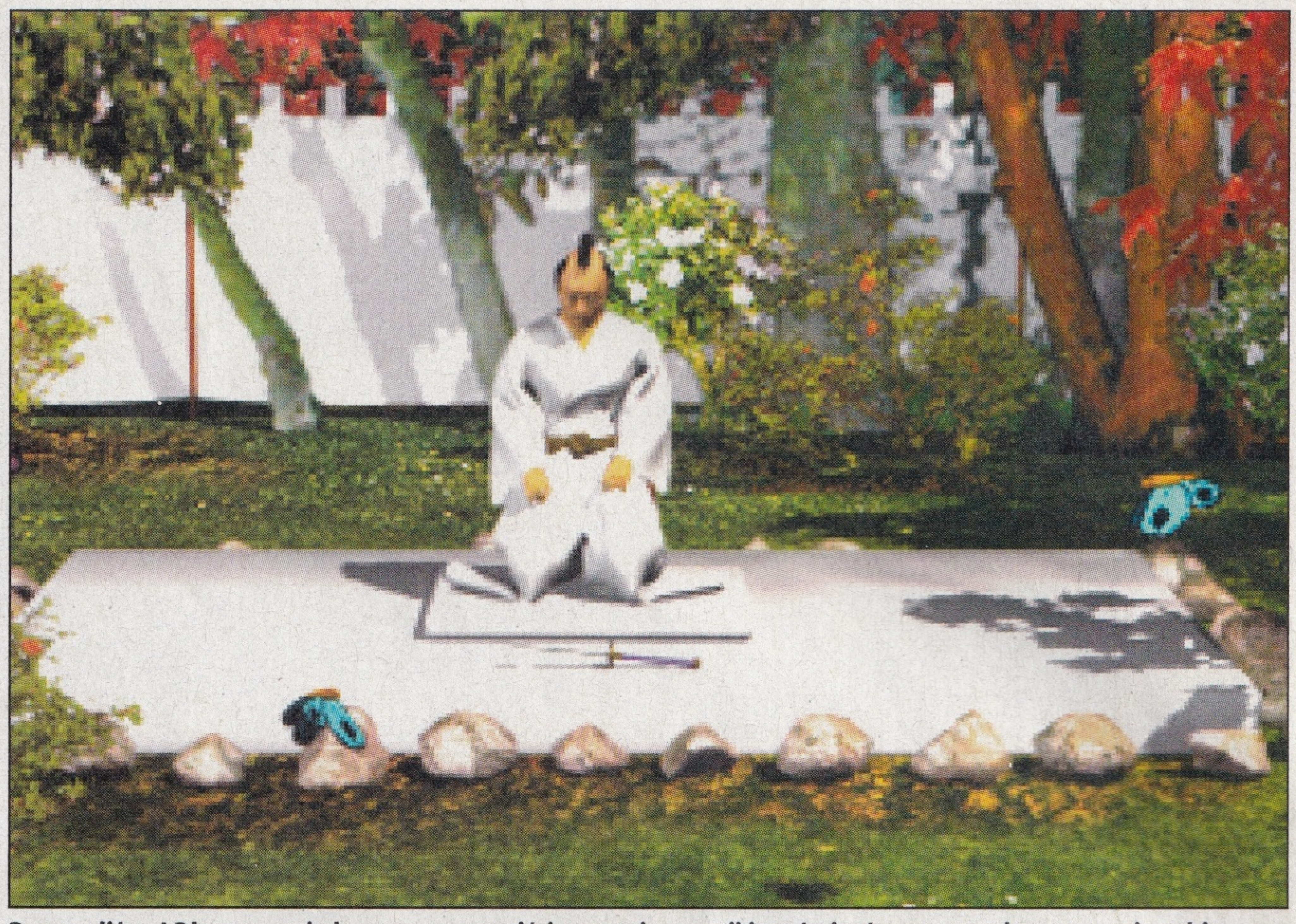
Atmosfera bitwy jest niesamowita: tętent kopyt, szczęk broni, krzyki żołnierzy. Ustawione na początku szyki łamią się i zorganizowane natarcie zmienia się w szereg bezładnych pojedynków, nad którymi trudno zapanować. Nie pomaga w tym kiepska mapka pola bitwy. Mimo to można wykonywać manewry oskrzydlające lub zastawiać pułapki, chowając oddziały w lesie bądź za wzgórzem.

Bitwa kończy się, gdy mija wyznaczony czas lub gdy wojska jednej ze stron uciekną z pola walki. Każdy generał, którego oddział wyróżnił się w ogniu walki, dostaje punkty doświadczenia. Te z kolei zwiększają honor podległych mu żołnierzy.

Ponieważ trudno zabić wrogich generałów na polu bitwy, nasyłamy na nich ninja. Zamach nie zawsze się udaje, bowiem dostojnicy są dobrze chronieni. Zabicie generała obniża morale podległych mu wojsk na jedną turę.

Dyplomacja odgrywa niewielką rolę. Wysłannicy nawet wrogowi proponują sojusz. Zawarcie go nic nie znaczy, bo nie ma kar za jego złamanie. Sojusznicy z ochotą zajmują nasze ziemie, jeśli tylko mają ku temu sposobność.

Oprócz kampanii mamy dwa inne tryby rozgrywki polegające na rozgrywaniu starć w czasie rzeczywistym. Do wyboru jest sześć bitew historycznych oraz bitwy, w których sami wybieramy oddziały. Nie ma edytora misji, więc walki toczą się na jednej z 85 gotowych map (niektóre z nich mają kilka odmian).



Przegraliśmy! Dla samuraja honorowym wyjściem z tej sytuacji jest śmierć przez sepuku: rozprucie sobie brzucha. Od XVII wieku w ceremonii brał udział drugi samuraj, który ścinał głowę przyjaciela, skracając męki

INSTALACJA

Instalacja przeprowadzana jest z jednej płyty. Po automatycznym uruchomieniu programu instalacyjnego otrzymujemy pytanie o numer rejestracyjny umieszczony na tylnej ściance pudełka z płytkami CD.

Po wprowadzeniu przez nas numeru program prosi o wybór wersji instalacji. Na naszym dysku twardym zajmują one od 500 do 1400 MB. Następnie wybieramy katalog, w którym zostaną umieszczone pliki gry. Przed zakończeniem program pyta, czy utworzyć skrót na pulpicie i automatycznie wykrywa sterowniki DirectX 7.0. Jeśli ich nie mamy, zgadzamy się na instalację pakietu.

Przed uruchomieniem gry zaglądamy jeszcze do menu opcji i ustawiamy w nim rozdzielczość ekranu. Aby dobrze się grało, powinna wynosić ona co najmniej 800 na 600 punktów. Ustawiamy też dźwięk: do wyboru jest wersja polska i japońska! Po odinstalowaniu gry sami musimy usunąć katalog z pozostałościami i skrót w menu Start.

TECHNIKALIA

Techniczna ocena Shoguna nie wypada jednoznacznie. Po stronie bezsprzecznych zalet **GRY** zapisują bardzo dobrą polonizację. Zarówno wersja polska (z azjatyckim akcentem), jak i oryginalna japońska dodają grze wiele uroku. Jedynym potknięciem jest wysyłanie propozycji sojuszu, podczas gdy chodzi o zawarcie pokoju.

Podczas bitew **GRY** zachwyciły krajobrazy, zwłaszcza zimowe, i warunki pogodowe: deszcz, śnieg, mgła. Dobra jest też sztuczna inteligencja, przynajmniej w części bitewnej.

Natomiast obsługa Shoguna jest wprost tragiczna. By rozegrać kampanię, za każdym razem musimy włożyć do stacji CD-ROM najpierw pierwszą płytkę, a później drugą, na której zapisano dane. Na mapie strategicznej nie możemy rozwiązywać oddziałów, nawet jeśli są zdekompletowane i słabe. Łączymy je tylko wtedy, gdy liczebność powstającego oddziału nie



WOJNA W CZASACH SZOGUNA

W drugiej połowie XV wieku sposób walki Japończyków uległ znaczącym zmianom. Pojawiły się duże hufce wojowników pieszych i konnych. Powstał też nowy rodzaj lekkiej piechoty. Byli to ashigaru (lekkonożni) wywodzący się z chłopów i zubożałych samurajów. Poziom dyscypliny był wśród nich niski.

Pojawienie się chłopskiej piechoty i broni palnej, przywiezionej przez Portugalczyków, wpłynęło na zmiany w taktyce. Zanikła walka konna. Hufce konne stały się rodzajem dragonii walczącej zwykle pieszo (w grze wygląda to inaczej). Główną bronią były rusznica i długa dzida. Rozwinął się manewr zróżnicowanymi jednostkami. Szogun Hidejosi, znany jako Taiko (Wielki Książę), wprawnie dowodził armią liczącą 250 tysięcy żołnierzy. Pod wpływem Europejczyków rozwinęła się też sztuka fortyfikacji, a także zdobywania zamków z użyciem min i ognia artylerii. Ostatnie dwa elementy nie występują w grze.

Broń palna należała do nielicznych europejskich wynalazków, które przyjęły się w odizolowanej od świata Japonii

DETALE



Gejsza – nie ma lepszego i bardziej podstępnego szpiega-mordercy



Muszkieter – świetny w walce na dystans, bezbronny w walce wręcz



Ninja – nieźle radzi sobie z likwidowaniem wrogich generałów i dajmio



No-dachi – ciężka piechota, najlepsza do przełamywania obrony wroga



Mnich-wojownik – znakomita piechota zarówno do ataku, jak i obrony



Ciężka kawaleria – na otwartej przestrzeni postrach wojsk przeciwnika

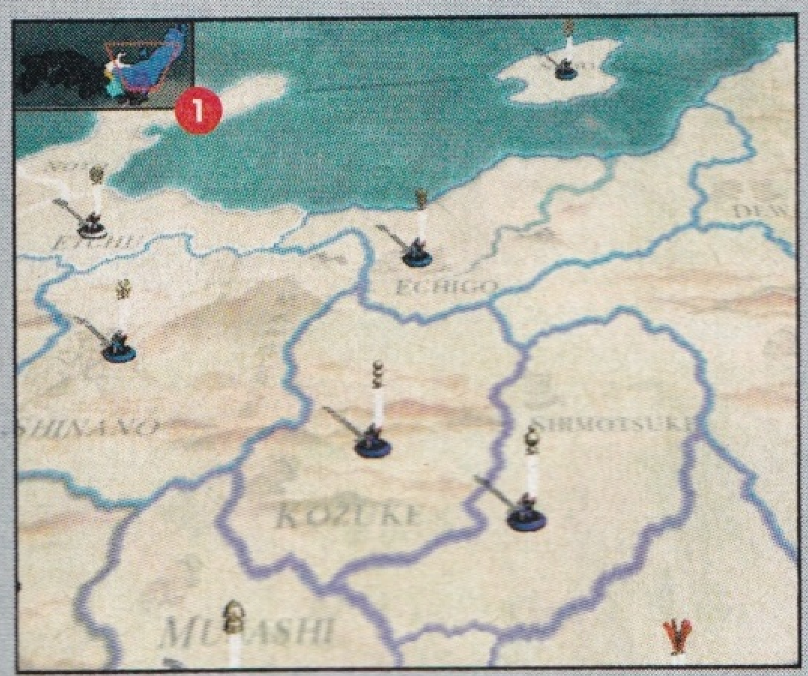


Kapłan – doskonały wysłannik do chrześcijańskich dajmio



Wysłannik – szpieguje i prowadzi dyplomację. W trudnych sytuacjach traci głowę

PRZEBIEG GRY



1 Na początku nasze ziemie są bogate, ale słabo zaludnione i niezagospodarowane. Naszym celem jest wzmocnić armię i gospodarkę. Chcemy, by po kilkudziesięciu latach kampanii cała mapka podglądowa (1) przybrała kolor naszego klanu



2 Klikamy na ikonę menu budowy (2). Klikając na ikony budynków z listy (3), ustawiamy je w kolejności, w jakiej będą wznoszone (4). Gdy przesuwamy kursor na ikonę budynku, otrzymujemy dokładny opis budowli (5)



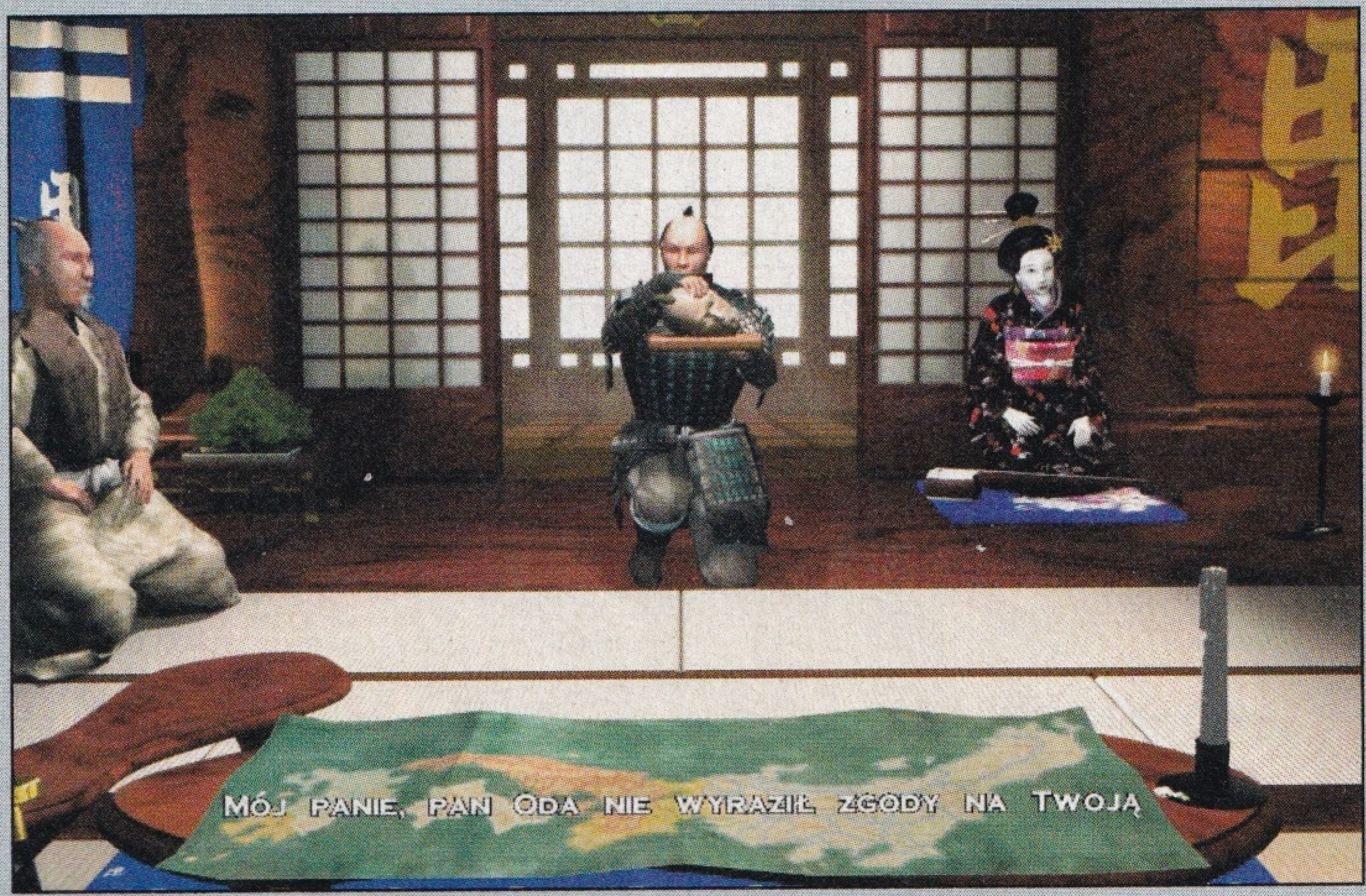
3 Werbunek żołnierzy (6) przebiega podobnie. Klikamy na ikony oddziałów z listy (7) i ustawiamy je w kolejności, w jakiej będą werbowane (8). Gdy naprowadzamy kursor myszy na ikonę oddziału, pojawia się dokładny opis jednostki (9)



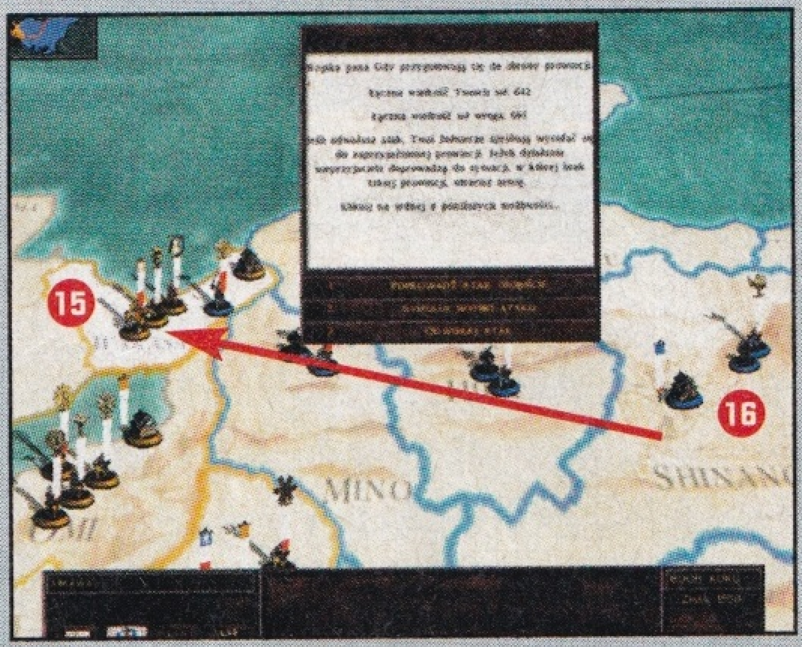
4 Wzmocnioną armią atakujemy (10) i zajmujemy przyległe ziemie (11). Jeśli zwycięstwo jest całkowicie pewne, na czele armii stawiamy dajmio (12). W prowincji graniczącej z dużą liczbą sąsiadów wznosimy wieże strażnicze



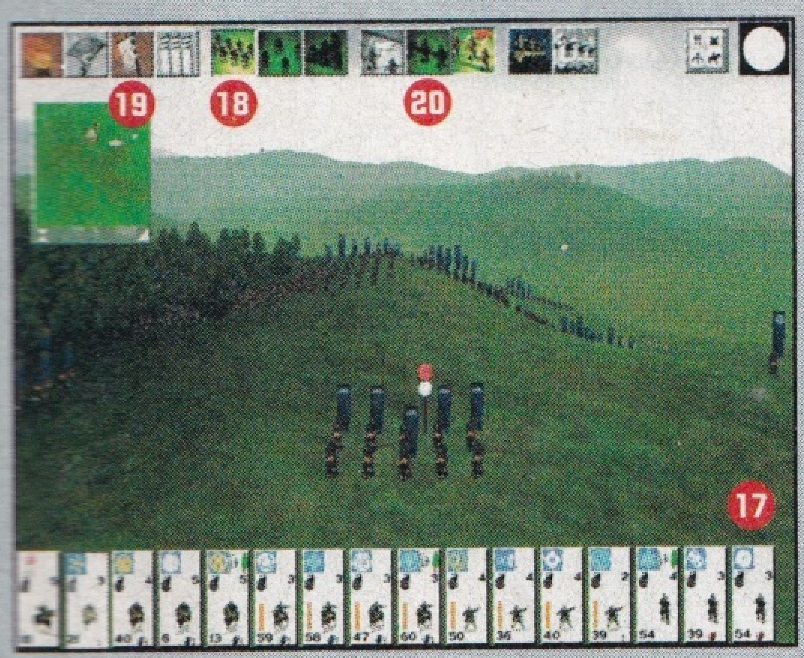
5 Jednoczenie Japonii wymaga niekiedy kompromisów. By zawrzeć pokój z nielubiącym nas klanem Nobunaga, wysłannik (13) musi dotrzeć do prowincji, w której zatrzymał się dajmio tego klanu (14). Nastąpi to najwcześniej za dwie tury, czyli pół roku. Gdy wysłannik dociera, jego ikonę kładziemy na ikonie dajmio, co oznacza wezwanie do rozmów



6 Odpowiedź jest niepomyślna, a nasz emisariusz najwyraźniej stracił głowę. W tej sytuacji czujemy się śmiertelnie obrażeni, co oczywiście jest powodem do wojny



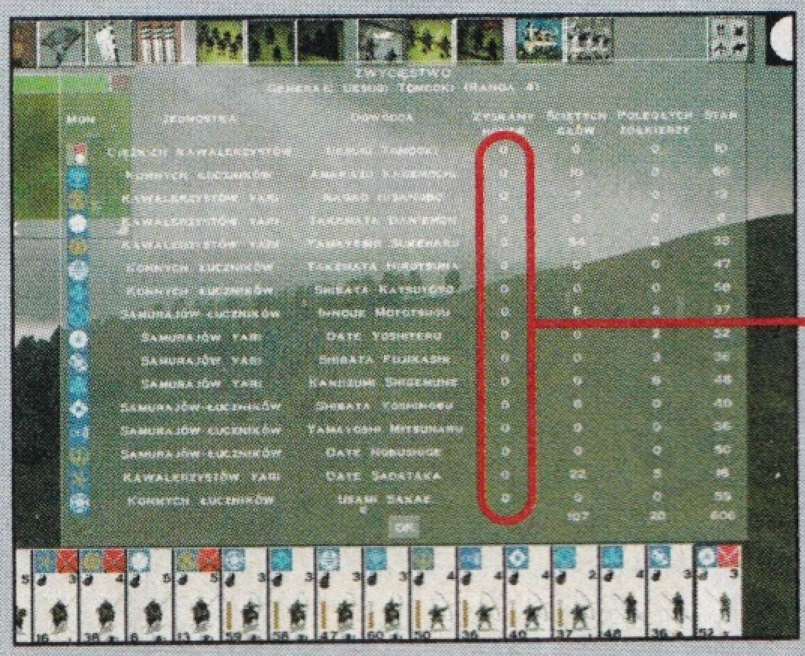
7 Nie pozostaje nam zatem nic innego, jak złożyć wizytę klanowi Nobunaga (15), przeciągając nasze armie (16) do jego prowincji. Będzie okazja poszukać pozostałej części posła... Podejmujemy atak, gdy nasze armie są dużo liczniejsze od wrogich. Dajmio jest często najbardziej doświadczonym wodzem armii przeciwnika, toteż go nie lekceważymy



8 Zaczynamy bitwę. Nasze wojska są silne (17), zwarte (18) i gotowe. Trzeba je jeszcze zgrupować (19) i rozkazać, by zachowały szyk (20), nim ruszą na zbliżającego się nieprzyjaciela



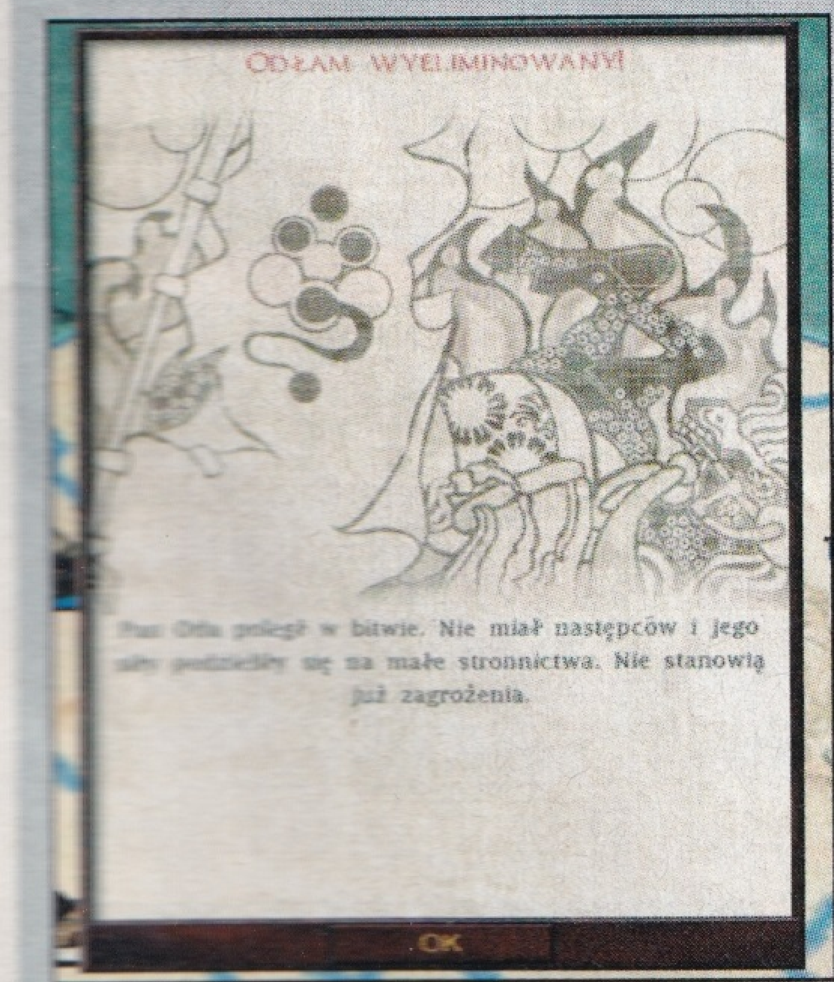
9 Obrońca przed walką wybiera teren i dokładnie ustawia oddziały. Tym razem to mu jednak nie pomaga. Nasze wojska złamały szyki wroga, który rzuca się do ucieczki ku krańcowi mapy



10 Nobunaga nie stawił wystarczająco silnego oporu, by nasi generałowie mogli wykazać się w boju. Z tego powodu żaden z nich nie zyskał honoru ●, ale też żaden go nie stracił



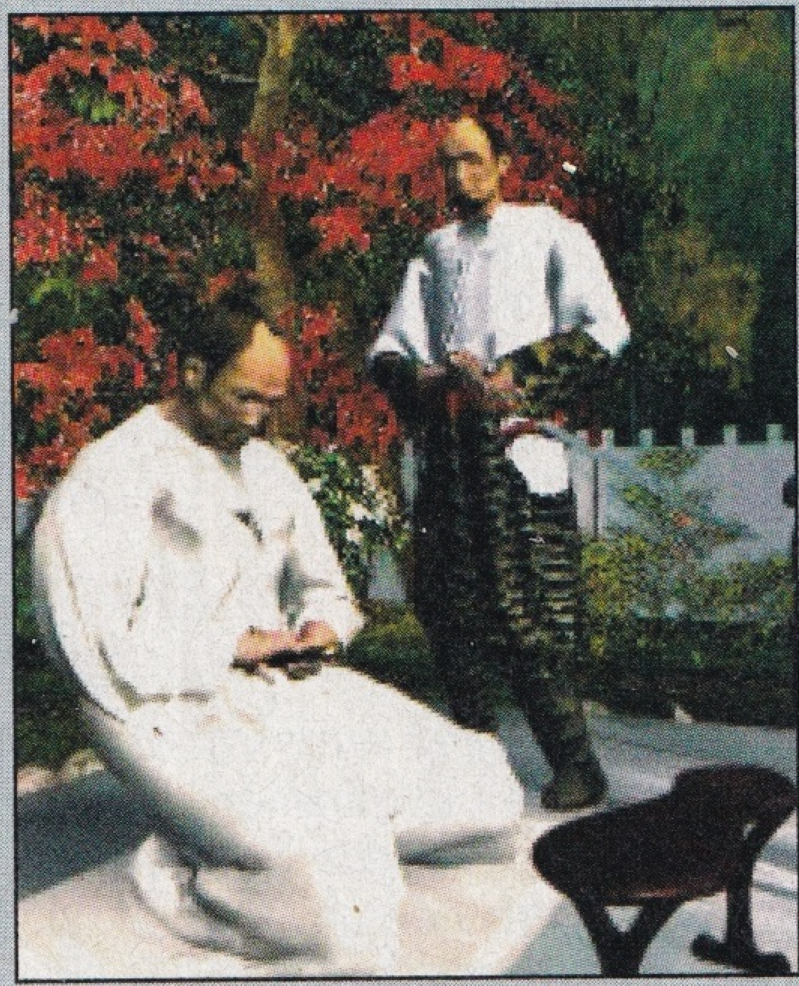
11 Zajmujemy zdobyte prowincje, ale pobite wojska Nobunagi schroniły się w zamkach (21) (22). Nie wytrzymają tam jednak długo. Wkrótce się poddadzą, bo zabraknie im żywności



12 Nobunaga zginął bezpotomnie, broniąc zamku. Jego państwo rozpadło się, a generałowie zasilili szeregi rebeliantów i bezpańskich samurajów



13 Zdobyte prowincje tracimy, jeżeli na dłuższy czas pozostawiamy je bez garnizonów. Poparcie mieszkańców dla naszych rządów spada wtedy poniżej 100% (24). Jeśli nie mamy w takiej prowincji silnych oddziałów, wybucha bunt, podczas którego rebelianci przejmują władzę (25). Trzeba wtedy organizować kosztowne ekspedycje karne



14 Jeśli nasze wysiłki kończą się klęską, czeka nas coś więcej niż dymisja. Zgodnie z japońskim kodeksem honorowym musimy popełnić sepuku

Shogun TOTAL WAR 軍将

JAPONIA W CZASACH SHOGUNA



Japonia w XVI wieku pogrążona była w chaosie. Władza cesarza i szoguna była tylko nominalna. Faktyczne rządy sprawowali wielcy właściciele ziemscy, którzy przekształcili się w dajmio – senioralnych władców han (prowincji). Służyli im wywodzący się zwykle ze szlachty samurajowie. Często zubożali, stanowili tanią siłę zbrojną. Samuraj, który nie miał seniora, zwany był roninem

przekracza 60 żołnierzy. Przez to do walki posyłamy często osłabione jednostki liczące niewiele ponad 30 wojowników!

Do zamku jako garnizon wprowadzamy tylko pojedyncze oddziały, bo całych armii się nie da. Aby wysłać oddział z zamku do sąsiedniej prowincji, powinniśmy najpierw wyprowadzić go z garnizonu. Jeśli wskazujemy prowincję, a następnie wybieramy oddział z innej, nawet bardzo oddalonej, pierwsza prowincja nadal jest podświetlona jako jedno z pól ruchu.

By dowiedzieć się, co jest budowane w każdej prowincji, musimy pracowicie obejść je wszystkie. Szukając doświadczonych generałów, dostajemy tylko spis dowódców armii. Innych generałów znajdujemy, sprawdzając oddział po oddziale. Gdy dowódca przegra swą pierwszą bitwę, ma ujemny honor. Mimo to pozostaje wodzem całej armii, choć przecież tylko ją osłabia.

W czasie bitwy oddziały wbrew rozkazom nie prowadzą pościgu do końca. Z kolei kamera porusza się na stałej wysokości nad ziemią i podczas obrony stromych wzgórz nie można jej sensownie ustawić. By coś zobaczyć, spoglądamy z perspektywy atakującego, ale wtedy dowodzenie oddziałami stojącymi na wzgórzu lub za nim jest niemożliwe.

WERDYKT

Shogun jest bardzo dobrą grą, mimo niewygodnego sterowania i kiepskiej sztucznej inteligencji w części strategicznej. **GROM** podoba się oryginalny temat, proste zasady, znakomite bitwy w czasie rzeczywistym i ich doskonały wygląd oraz świetnie oddany nastrój średniowiecznej Japonii. Shogun zadowoli zarówno miłośników gier czasu rzeczywistego, jak i klasycznych strategii. Tym bardziej że kampania rozgrywana każdym klanem wygląda zupełnie inaczej.

STEROWANIE

Lewy przycisk myszy – uzyskanie informacji o wybranym obiekcie lub wybranie oddziału
kliknięcie na oddział wroga (podczas bitwy) – atak
dwukrotne kliknięcie na wskazany oddział wroga (podczas bitwy) – szarża
Prawy przycisk myszy – wycentrowanie kamery na wybranym punkcie (na komputerach z kartami 3D)
Szczegółowy opis sterowania za pomocą klawiatury znajduje się w ściągawce na stronie 48.

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Shogun Total War

Producent: **Electronic Arts**

Wydawca w Polsce: **IM Group**

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

wersja na **PlayStation**	brak
wersja na **Nintendo 64**	brak
wersja na **Dreamcasta**	brak
ograniczenia wiekowe	od 15 lat
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**bardzo dobra**	**5,00**
		Wyborne połączenie strategii turowej ze strategią czasu rzeczywistego. Nawet fatalna obsługa nie psuje tej unikatowej, nastrojowej gry	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 6422766	3
Serwis online	1%	www.imgroup.com.pl	4
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**5,26**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (590 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (>0 MB)	3
Podręcznik	2%	bardzo dobry	5
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**bardzo dobry**	**5,17**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**dobra**	**3,75**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	duża	4
Zapis stanu gry	1%	tylko w niektórych miejscach	3
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**celująca**	**5,67**
Jakość grafiki	2%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	2%	bardzo dobre	5
Dialogi mówione	2%	polskie	6
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	celujący	6
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/brak takiej opcji	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**5,13**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**bardzo dobra** ←	**5,13**
CENA/JAKOŚĆ	**dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**119 złotych**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**104,90 zł** Media Markt, Czeladź, tel. (032) 769 99 99	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	119 zł/5,13 = 23,20 = dobra	


Super hit RPG już w sprzedaży!
KONUNG
Legenda północy
dobra cena 99 zł
profesjonalna polska wersja językowa PL CODA
Konung to wspaniała gra RPG opowiadająca o fantastycznym świecie Skandynawii VII wieku, w którym historia splata się z klasycznymi mitami i legendami. Czarodziejskie artefakty i starożytna magia, łupieżcze wyprawy nieustraszonych Wikingów na Wschód, karawany kupieckie z potężnego Bizancjum, rajdy dzikich Słowian, fantastyczne stwory i opuszczone fortece czarnoksiężników – oto realia tej niezwykłej nordyckiej opowieści.
Miłośnicy RPG będą mogli utworzyć grupę składającą się nawet z 9 bohaterów (w Konungu każda napotkana osoba może stać się członkiem drużyny), wezmą udział w ponad 60 nieliniowych przygodach, spotkają przeszło 200 postaci, będą mogli użyć ponad 150 przedmiotów o unikalnych parametrach i magicznych wzmocnieniach (w sumie 40 tysięcy możliwych wersji). Akcja gry toczy na olbrzymim obszarze 5 tysięcy ekranów!
infinite loop
1C
PAN Interactive
CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl
Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 864-78-25
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki.
Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.



Gra zręcznościowa na PC | Każdy może zostać bohaterem i uratować Ziemię. Nawet jeśli z zawodu jest... zamiataczem! Kurt Hectic powraca, jednak tym razem z posiłkami. Bójcie się, Obcy!

MDK 2 [1]

[1] MDK to skrót imion głównych bohaterów gry: Max, Doktor i Kurt

Kurt stał się bohaterem przypadkowo. Nie jest nawet pewien, czy mu się to podoba

TREŚĆ GRY

Okropni Obcy usiłują podbić Ziemię. Na szczęście na naszej planecie bohaterów jest pod dostatkiem. Do walki z nimi staje były zamiatacz Kurt, który z pomocą Maksa, czterorękiego cyberpsa zwycięża przywódcę najeźdźców – Guntera. Zwycięstwo jest możliwe dzięki pomocy genialnego doktora Fluke'a Hawkinsa. To właśnie ten niezwykły naukowiec wyhodował Maksa i stworzył kombinezon bojowy dla Kurta.

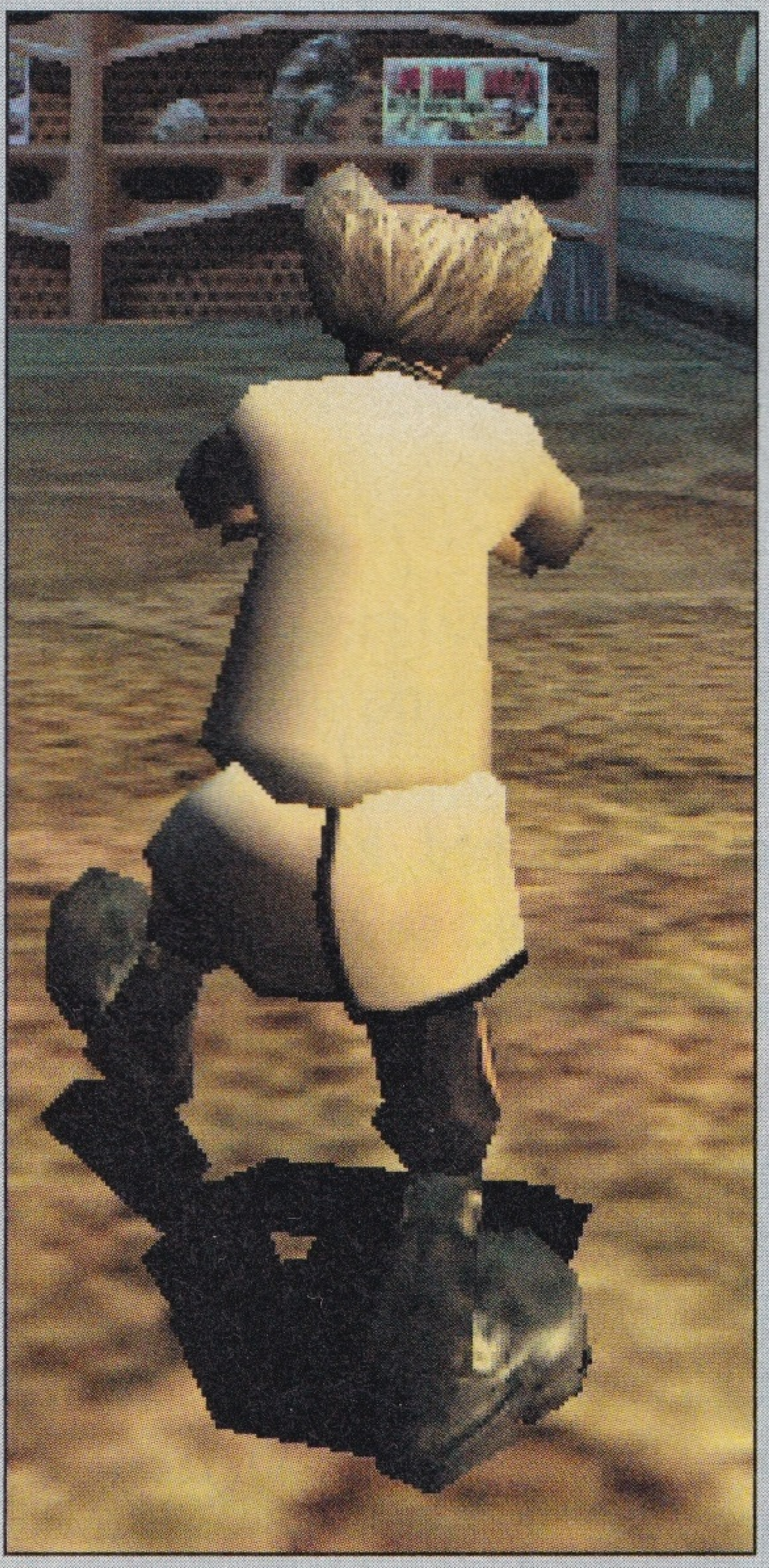
Po pokonaniu kosmitów bohaterowie odpoczywają na pokładzie orbitującego wokół Ziemi statku Jim Dandy. Nagle rozlega się alarm. Obcy powrócili! Kurt znów rusza do walki. I biada Obcym, którzy staną mu na drodze!

MDK 2 jest drugą częścią niezwykle popularnej niegdyś zręcznościówki. Mimo że gra została stworzona przez inny zespół programistów niż jej pierwsza część, zachowuje wiele cech poprzedniczki. Gra działa szybko, dużo się w niej strzela, a przezabawna historia Kurta, Maksa i Doktora udanie parodiuje fabułę komiksów i tanich filmów klasy B.

W MDK kierowaliśmy jedynie poczynaniami Kurta. W drugiej części do dyspozycji mamy jeszcze cyberpsa Maksa i samego doktora Hawkinsa. Każdy z nich posiada unikato-



1 Max to po prostu chodząca zbrojownia. W każdej z łap nosi inny rodzaj broni. Kiedy jest wyposażony w cztery ciężkie obrotowe karabiny maszynowe, większość przeciwników rozwala już pierwszą salwą. Na dodatek jest niezwykle wytrzymały



2 Doktor Hawkins posługuje się głównie sprytem i umiejętnością tworzenia potężnych broni właściwie z niczego! Zazwyczaj wyciąga z kłopotów swoich podopiecznych – Maksa i Kurta. Rozwiązuje też łamigłówki. Dobrze strzela z atomowego tostera



3 Kurt Hectic – dzięki kombinezonowi biega bardzo szybko, skacze jak kangur i unika pocisków. Kurt korzysta z różnego rodzaju karabinów i granatów i wykorzystuje specjalne przedmioty, takie jak na przykład manekin-zmyłka czy niewidzialność

we cechy, każdym gra się inaczej. Przed nami dziewięć poziomów, na których czekają Obcy i szereg zagadek.

Świat oglądamy zza pleców kierowanej postaci. Już po chwili okazuje się, że łatwo jest kontrolować poczynania bohatera. MDK 2 to zręcznościówka mająca zapewniać dużo zabawy i śmiechu, autorzy zrezygnowali więc z celownika. Nasza broń sama naprowadza się na wroga. Wystarczy, by przeciwnik znajdował się przed bohaterem gry.

Wrogowie nie są silni, ale za to liczni. W miarę postępów napotykamy grupy stworów, które na początku występowały pojedynczo. Jednak gra nie jest trudna. Wystarczają tylko zręczne palce, spostrzegawczość i pomysłowość.

INSTALACJA

Po włożeniu płytki do napędu pojawia się okienko wyboru języka. Następnie instalujemy grę. MDK 2 zajmuje na twardym dysku około 250 MB.

Wszystkie komunikaty pojawiające się w czasie instalacji są w języku polskim. Gdy zaczynamy rozgrywkę, pojawia się okno, w którym zmieniamy ustawienia dźwięku i grafiki. Przed rozpoczęciem zabawy testujemy możliwości naszego komputera. W ten sposób sprawdzamy, przy jakich ustawieniach grafiki gra działa płynnie.

TECHNIKALIA

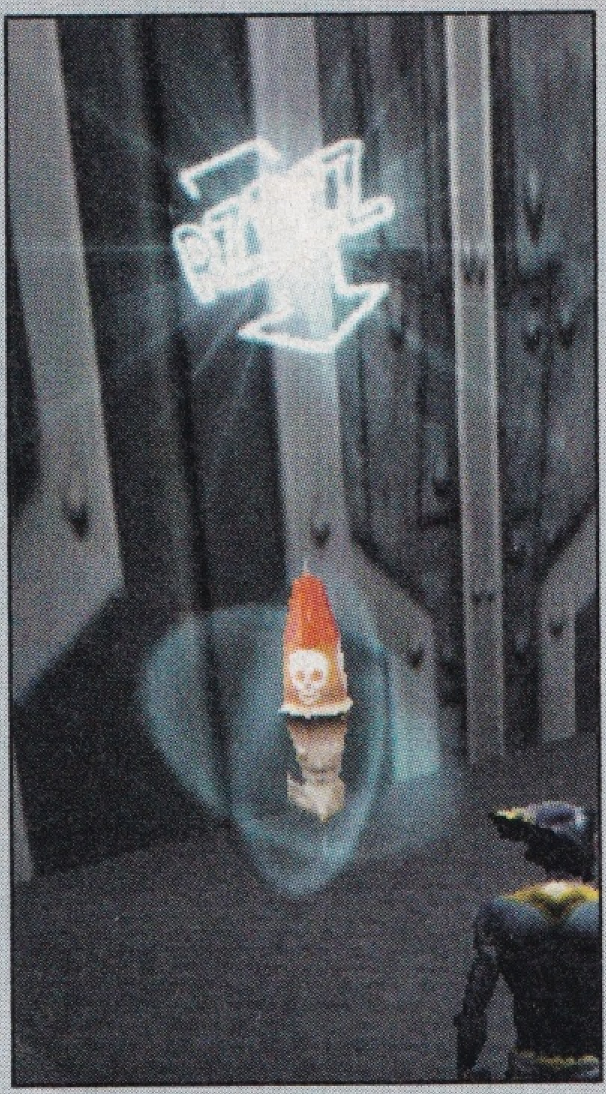
MDK 2 ma zupełnie inny program graficzny niż MDK. Wykorzystuje on możliwości nowoczesnych kart graficznych. Między innymi obsługuje oferowane przez karty GeForce 256 tak zwane wsparcie transformacji i oświetlenia (po angielsku Transformation & Lighting, T&L). Animacja z wykorzystaniem tych efektów jest płynniejsza i ładniejsza.

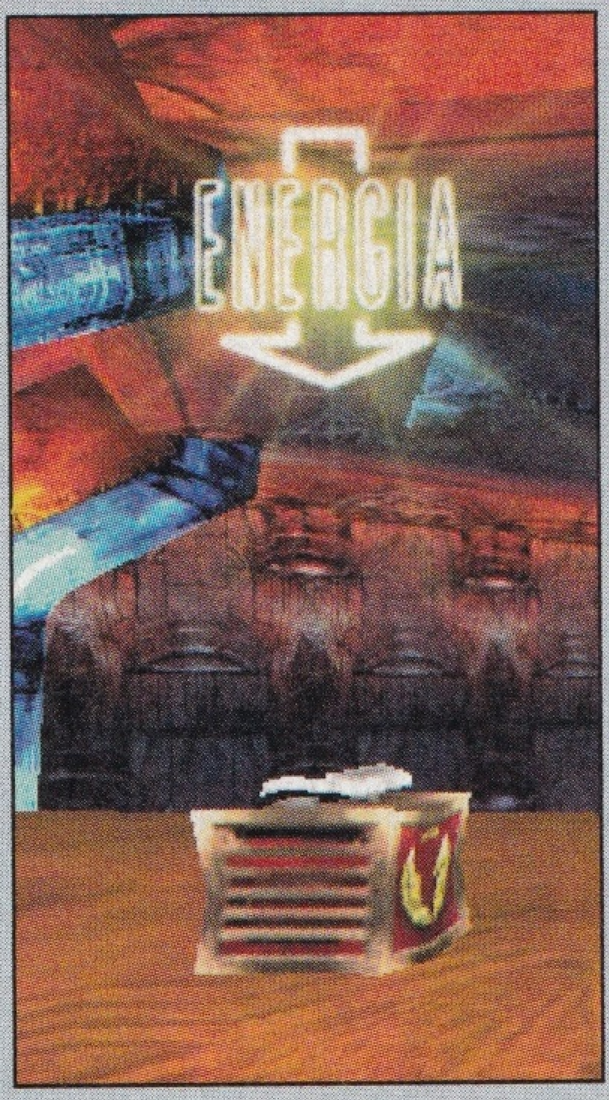
W grafice rozpoznajemy unikatowy



Max nie tylko strzela z czterech karabinów, ale także uwielbia palić cygara

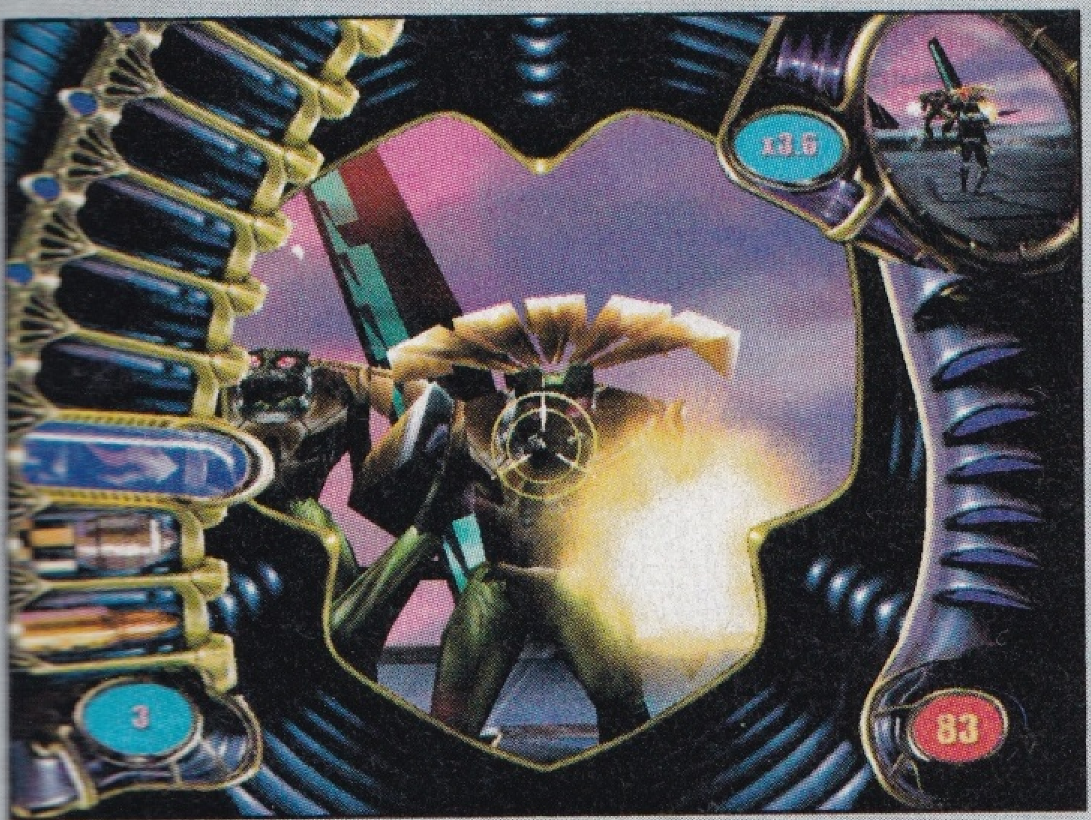
DETALE



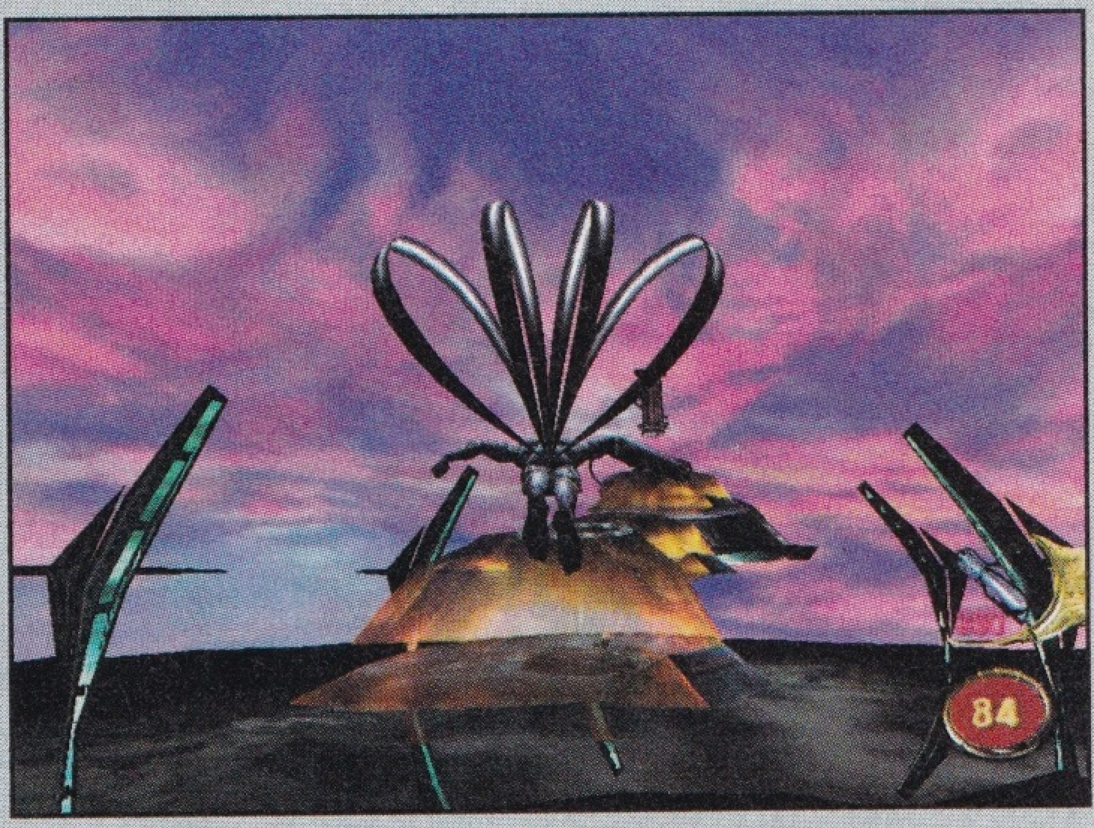


Gdy zauważamy przedmiot oznaczony świetlistym neonem, znaleźliśmy coś przydatnego. Może to być broń, energia lub przedmiot. Bronie zbierane przez Maksa co jakiś czas pojawiają się znowu, więc czasami powinniśmy wracać do miejsca, w którym je znaleźliśmy. Zwłaszcza kiedy kończy się amunicja

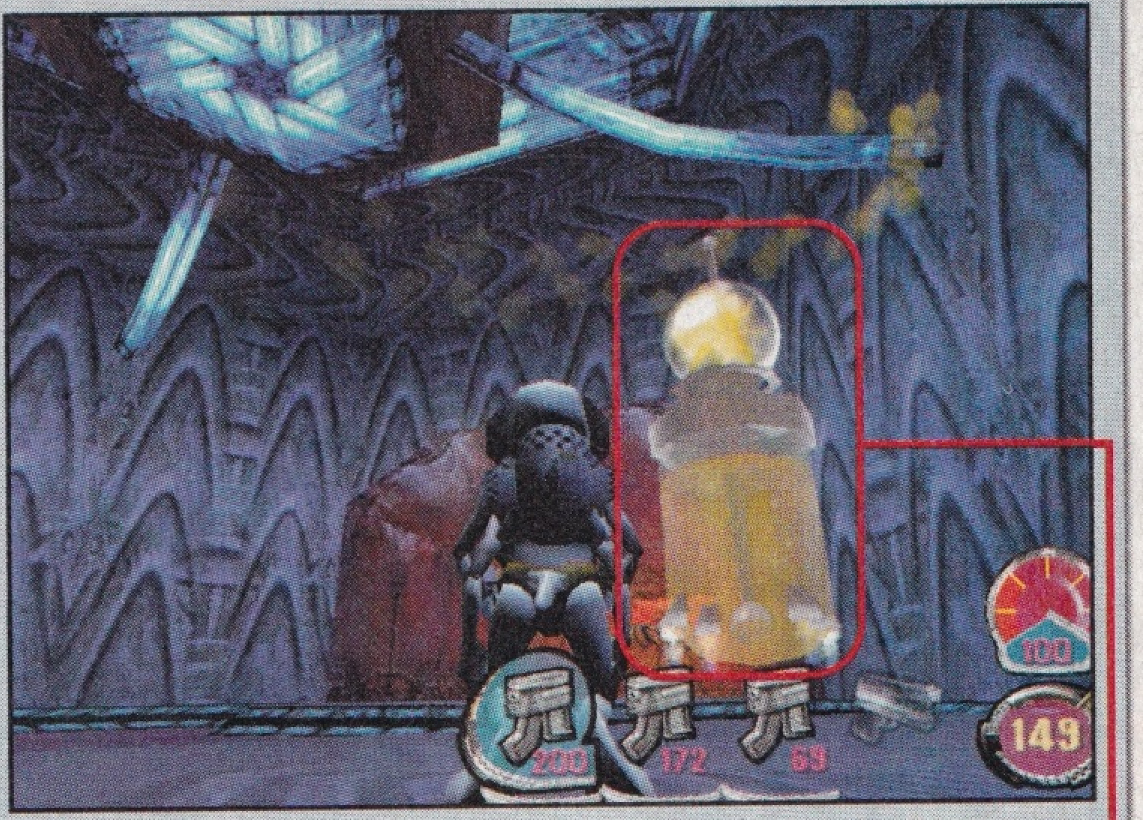
PRZEBIEG GRY



4 Tryb snajperski służy Kurtowi do eliminowania przeciwników na odległość. Przydaje się też przy rozwiązywaniu łamigłówek. Różne rodzaje amunicji zwiększają siłę rażenia broni używanej przez głównego bohatera



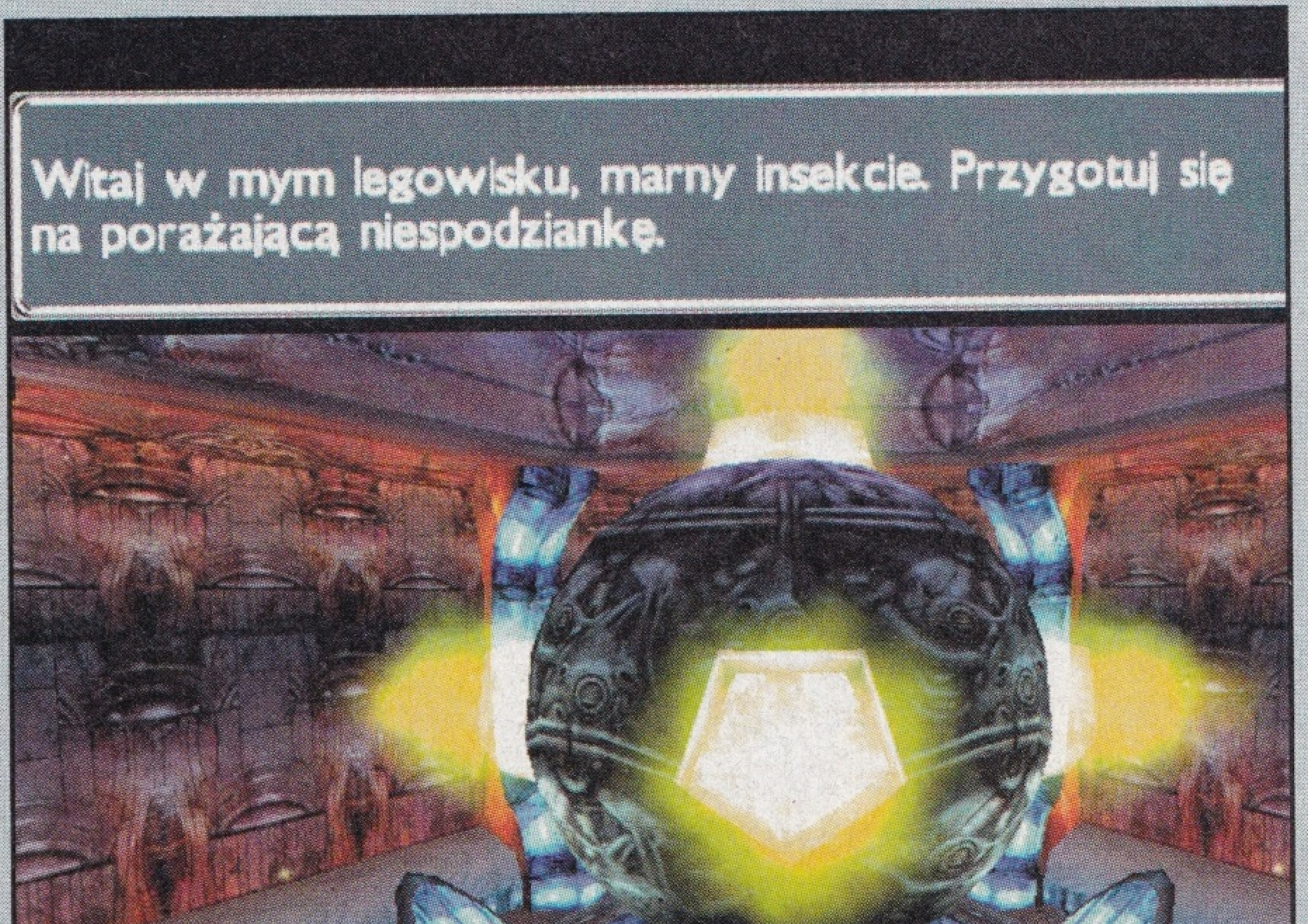
5 Spadochron to przydatny wynalazek. Ten zamontowany w kombinezonie Kurta umożliwia szybowanie na duże odległości. Bohater wykorzystuje wentylatory i wiatraki, aby wzbić się w powietrze



6 Max czasem znajduje specjalny plecak rakietowy. Niestety, paliwo zużywa się bardzo szybko. Wtedy szukamy takich dystrybutorów . W późniejszej części gry znajdujemy atomowy plecak, który sam się doładowuje



7 Doktor korzysta z obu rąk. Łącząc różne przedmioty, otrzymujemy nowe bronie, a także obiekty, które umożliwią rozwiązanie kolejnych zadań. Czasem połączenia są dość dziwne, ale skuteczne



8 Na końcu każdego poziomu czeka na nas mocarny przeciwnik. Na szczęście zawsze ma jakiś słaby punkt. Przeważnie wystarczy go odnaleźć, a potem po prostu dobrze wycelować



Doktora Hawkinsa na Ziemi uznano za niepoczytalnego. Jest w tym trochę racji, ale taki jest już los geniuszów. Historia przyzna mu rację!

nastrój wnętrz znany z pierwszej części gry. Architektura poziomów przyprawia o zawrót głowy. Animacja postaci jest szczegółowa: inaczej wygląda Kurt biegnący do przodu, inaczej, gdy biegnie w bok.

Oprawa dźwiękowa gry MDK 2 jest równie dobra jak wizualna. Muzyka zmienia się często i nawiązuje do wydarzeń na ekranie. Efekty dźwiękowe brzmią znakomicie i doskonale pasują do charakteru rozmaitych przedmiotów: **GROM** spodobały się nie tylko dźwięki, które wydaje ciężki karabin Kurta, ale i sama broń.

Gra jest całkowicie spolszczona. Miło słyszeć, że tym razem lektorzy wywiązali się ze swoich zadań bez zarzutu. Głosy pasują do postaci, zaś tłumaczom udało się oddać specyficzny humor w rozmowach głównych bohaterów.

WERDYKT

MDK 2 to ciekawa gra. Jest taka jaka być powinna: ani za trudna, ani za łatwa, przy tym ładna i wciągająca. W dodatku w pudełku z grą umieszczono pełną wersję pierwszej części MDK – ten upominek bardzo się **GROM** podoba.

Mało jest tak relaksujących gier, jak MDK 2. Dobrze, że powstają takie produkcje, które nie wymagają poznania 150 klawiszy i przeczytania 200-stronicowej instrukcji. Dużo śmiechu, szybka akcja, płynna animacja – MDK 2 czeka!

STEROWANIE

Mysz – obroty, patrzenie w górę i w dół
Lewy przycisk myszy – strzał, łączenie przedmiotów
Prawy przycisk myszy – skok, użycie plecaka odrzutowego
↑ ↓ – ruch w przód/tył
← → – ruch na boki
Z – skręt w lewo
X – skręt w prawo
Home – patrzenie w górę
End – patrzenie w dół
F6 – szybki zapis
F7 – szybki odczyt
[ ] – następny/poprzedni przedmiot

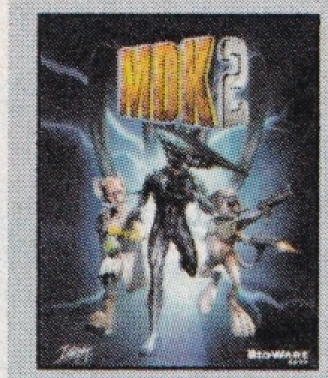
Grając Kurtem
= – użycie przedmiotu
Spacja – tryb snajperski
↑ ↓ – przybliżanie/oddalanie obrazu

Grając Maksem
- – wyjęcie broni
= – schowanie broni

Grając Doktorkiem
- – wyjęcie przedmiotu
= – schowanie przedmiotu

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



MDK 2

Producent: **Interplay/BioWare**

Wydawca w Polsce: **CD Projekt**

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

wersja na **PlayStation**	brak
wersja na **Nintendo 64**	brak
wersja na **Dreamcasta**	jest
ograniczenia wiekowe	od 15 lat
poziom trudności	dla początkujących

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**bardzo dobra**	**5,00**
MDK 2		Zwariowana strzelanina z szybką akcją i masą humoru. Mało brutalna, wciągająca, po polsku i niedroga. Czy to nie przepis na hit?	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dobra**	**3,67**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 5196950	3
Serwis online	1%	www.cdprojekt.com	5
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**4,67**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (250 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0,5 MB)	3
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**5,86**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • nie działa	4,33
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dobry**	**3,69**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D I • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	niegrywalny • płynny	3,5
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • niegrywalny	2
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	niegrywalny • płynny	3,5
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • niegrywalny	3,5
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	niegrywalny • płynny	3,5
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • niegrywalny	3,5
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	niegrywalny • płynny	3,5
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • niegrywalny	3,5
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	niegrywalny • płynny	3,5
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • niegrywalny	3,5
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**5,25**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura, dżojstik	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**celująca**	**5,50**
Jakość grafiki	2%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	2%	celujące	6
Dialogi mówione	2%	polskie	6
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	dobry	4
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/brak takiej opcji	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**4,95**
Punkty dodatnie/ujemne		w pudełku pełna polska wersja MDK	+0,3
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra**	**5,25**
CENA/JAKOŚĆ		**bardzo dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**99 złotych**		
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**79 zł** Exe, Wrocław, tel. (071) 3537002		
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	99 zł/5,25 = 18,85 = bardzo dobra		



www.nintendo.com
www.stworki.com.pl
POKéMON
Gotta catch 'em all!™
SERIAL TELEWIZYJNY W TV POLSAT!
Pokemony teraz na twoim Game Boy'u .
Złap i trenuj je, zbieraj i wymieniaj się 150 potworkami
Pokemona, zostań trenerem wszechczasów Pokemonów.
GAME BOY COLOR
POWER
GAME BOY COLOR
Nintendo
GAME BOY COLOR
POKéMON PINBALL
GAME BOY
POKéMON
ROTE VERSION
GAME BOY
POKéMON
BLAUE VERSION
GAME BOY
POKéMON
Special Pikachu Edition
Nintendo®
Dystrybutor:
LUKAS TOYS,
53-031 Wrocław

PRZEBIEG GRY



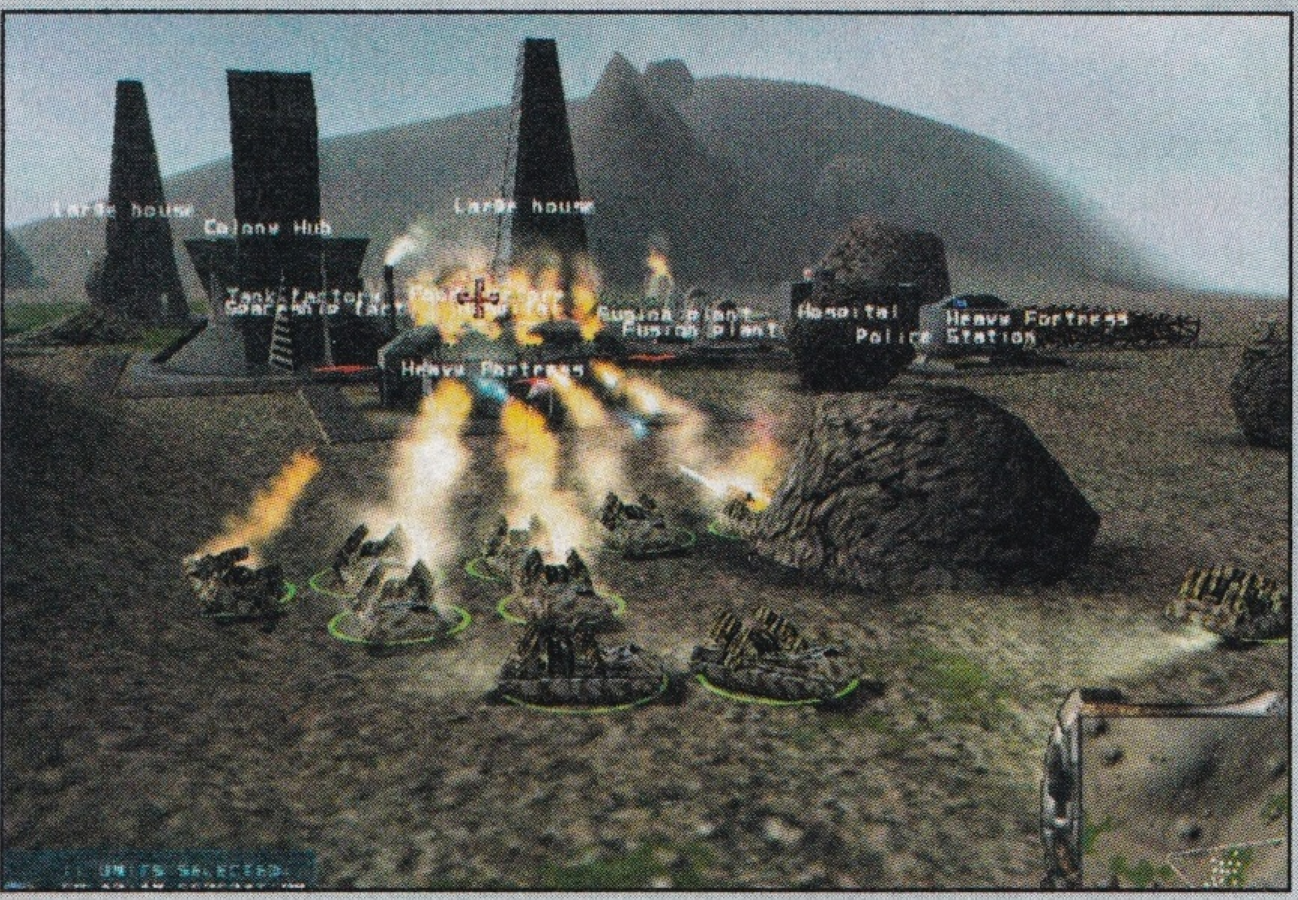
1 Naszym pierwszym zadaniem w roli wodza Solarian jest zniszczenie twierdzy piratów ❶ znajdującej się w pobliżu. Najpierw jednak przeprowadzamy rozpoznanie przestrzeni kosmicznej wokół planety



2 Czasami odwiedzają nas kupcy, najemnicy i oszuści. Próbują sprzedać nam mniej lub bardziej fałszywe wynalazki, informacje i swe usługi



3 Solarianie szukają kryształów nieśmiertelności. Pierwszy leży na meteorycie krążącym wokół planety wskazanej przez wodza piratów



4 Oprócz wykonywania pojawiających się zadań, nie zapominamy o powiększaniu naszego imperium. Do tego służą nowoczesne czołgi wyposażone w broń rakietową



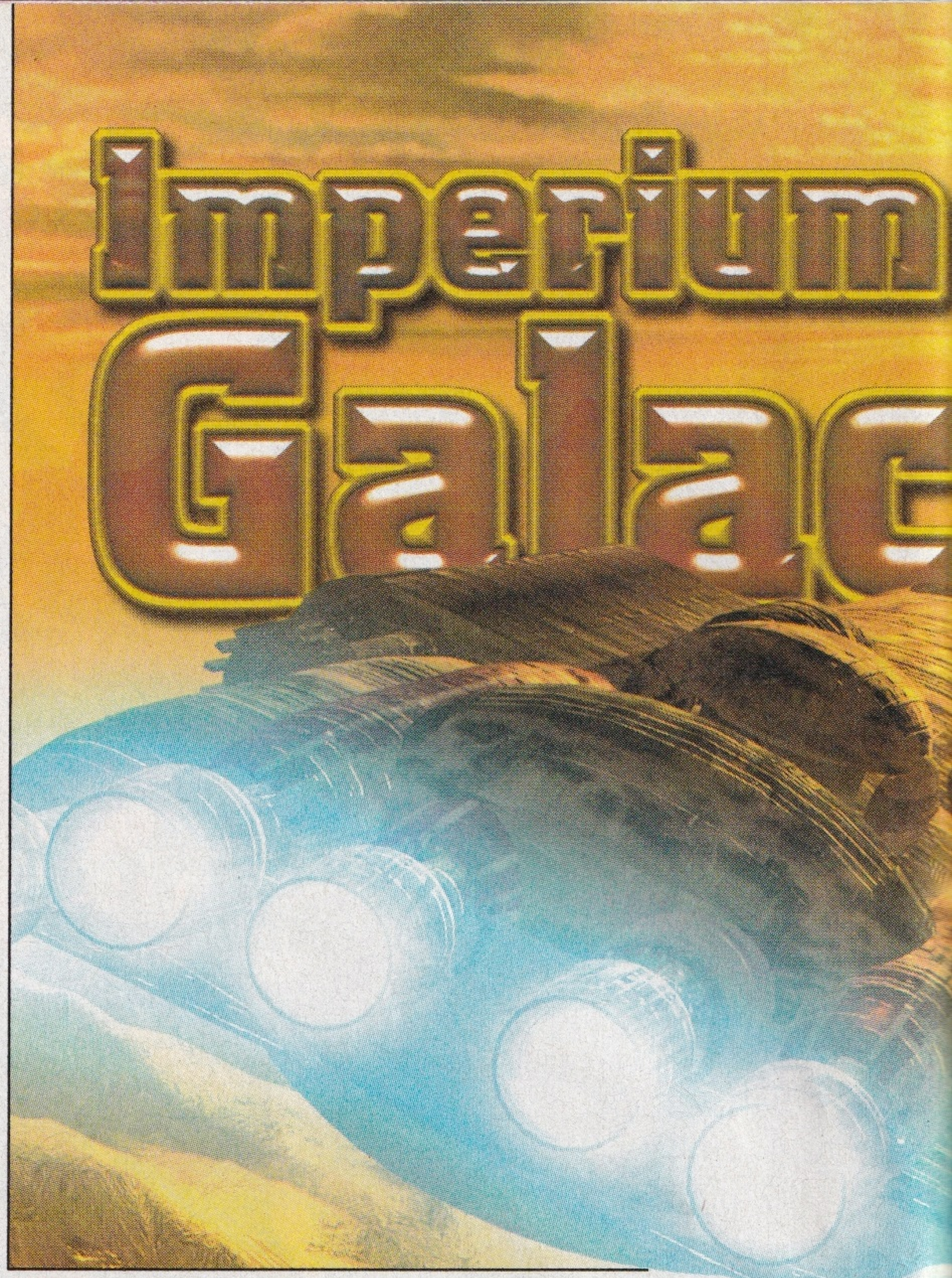
5 Rozmowy dyplomatyczne prędzej czy później doprowadzają do sojuszu skierowanego przeciw Kra'Henom. Niestety, nie wszyscy zdążą wziąć w nim udział ❷ ❸



6 Rozbudowa floty połączona jest z jej koncentracją. Wyprodukowane statki są automatycznie dostarczane na miejsce zbiórki ❹



7 Silną flotą atakujemy przeciwnika. Po wymianie ognia wróg ucieka lub przestaje istnieć. Pozostaje nam zniszczyć jego siły na planetach



'Ang. Imperium galaktyczne. Wymowa: impiriam galaktika

Gra strategiczna na PC | Nadchodzi wielka kosmiczna wojna. Osiem ras rozpoczyna podbój galaktyki. Zwycięży tylko jedna

TREŚĆ GRY

W Imperium Galactica II ruszamy na podbój kosmosu, posiadając niewielką flotę i jedną planetę. Aby podporządkować sobie cały wszechświat, eksplorujemy go, prowadzimy rozmowy z innymi zamieszkującymi go rasami, handlujemy i szpiegujemy. Nie zawsze podbijamy inne państwa: czasami dzięki umiejętnej polityce skłaniamy je do zawarcia z nami sojuszu.

Gra wyróżnia się spośród innych strategii czasu rzeczywistego licznymi zdarzeniami losowymi. Jeśli je lekceważymy, przegrywamy. Nawet wtedy, gdy gromimy przeciwników na wszystkich frontach.

Kiedy nic się nie dzieje, prowadzimy zwiad na najbliższych planetach, zajmujemy je i budujemy bazy, a także pracujemy nad wynalazkami, które służą skuteczniejszej walce z wrogiem. Każda planeta ma określone zasoby i warunki sprzyjające zwiększaniu się liczby mieszkańców. Ten drugi parametr jest o tyle ważny, że od zaludnienia planety zależą dochody z podatków oraz liczba pracowników w laboratoriach i fabrykach.

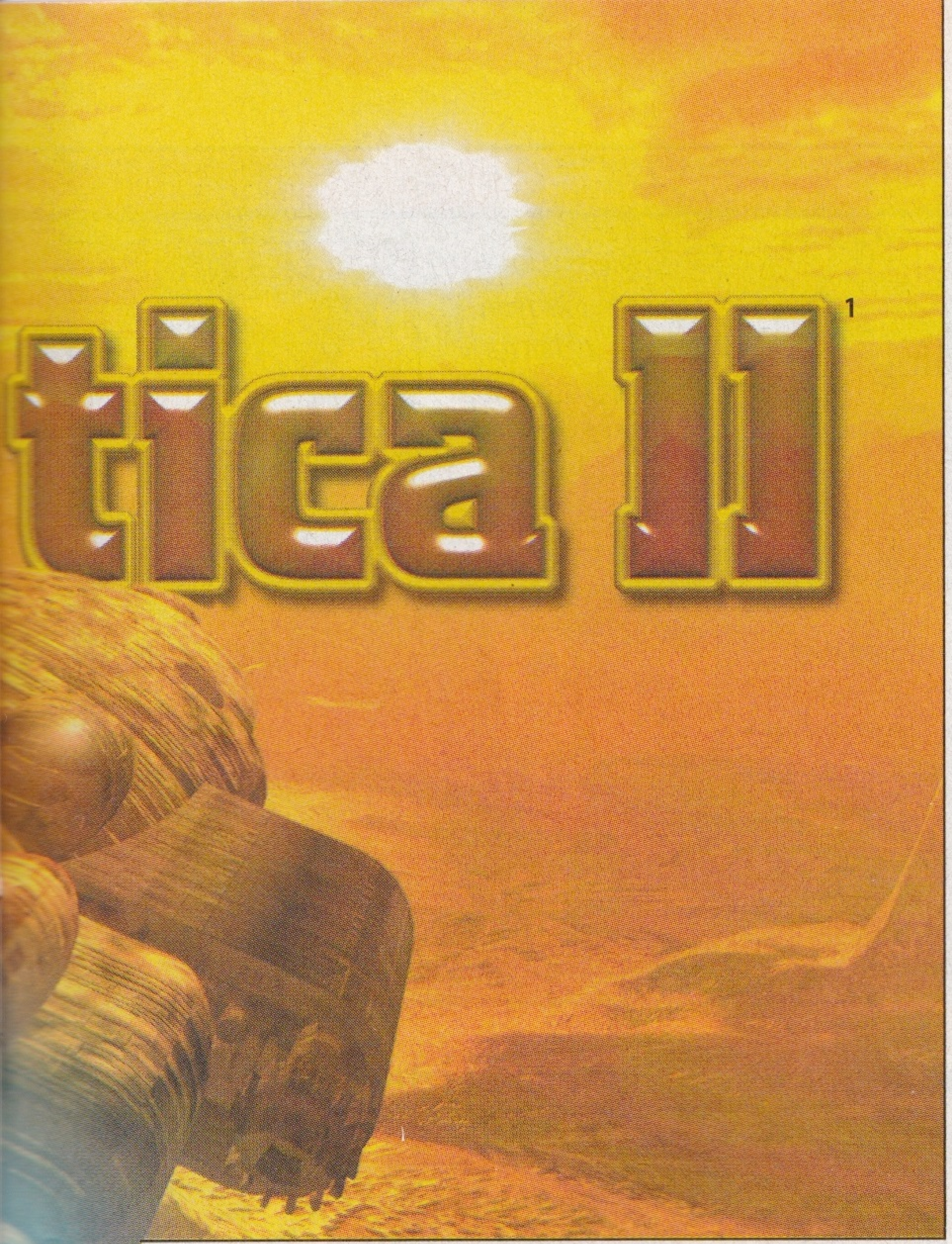
Gdy wszystkie planety mają już swoich właścicieli, wojna jest nieunikniona. Militarna część gry składa się z bitew statków w przestrzeni kosmicznej oraz desantów czołgów na planety. Walka jest chwilą prawdy – jeśli nie mamy odpowiedniej liczby najnowszych statków i czołgów, nie obronimy naszego imperium. Gromada małych jednostek, nawet kilkakrotnie liczniejsza od niewielkiej floty pancerników, zostanie starta na pył!

INSTALACJA

Grę instalujemy z płyty oznaczonej numerem 1, która służy później do jej uruchamiania. Program proponuje folder, w którym gra zostanie zainstalowana. Przed pierwszym włączeniem gry uruchamiamy

STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – wybranie oddziału lub planety
- Prawy przycisk myszy – wskazanie kierunku ruchu lub ostrzału
- F1 – pomoc
- F2 – mapa galaktyki
- F3 – mapa wybranej planety
- F4 – menu badań naukowych
- F5 – menu projektowania statków i czołgów
- F6 – menu dyplomacji
- F7 – menu szpiegów
- F8 – menu handlu
- F9 – informacje o innych imperiach
- F10 – wydarzenia
- O – menu opcji
- 1 2 3 – zmiana tempa gry



program Setup. Znajduje się on w katalogu gry w menu Start. Ustawiamy w nim typ akceleratora graficznego oraz rozdzielczość ekranu. Wyższe rozdzielczości (początkowo jest tylko 640 na 480 pikseli) stają się dostępne dopiero po zainstalowaniu pliku Setup.zip z płytki **GIER**.

TECHNIKALIA

Obsługa gry jest wygodna. Dzięki przewodnikowi bardzo łatwo ją opanować. Niestety, jest on po angielsku.

GRY mają zastrzeżenia do sposobu korzystania z danych o budynkach stojących na planetach i liczbie wolnych robotników. Aby je poznać, musimy klikać na każdą planetę osobno. Dostęp do ważnych danych powinien być łatwiejszy!

Oprawa nie jest już tak udana. Muzyka w stylu ambient dobrze oddaje kosmiczny klimat rozgrywki, a podczas bitew przyspiesza, zwiększając napięcie. Natomiast grafikę **GRY** oceniają niejednoznacznie. Na wyróżnienie zasługują filmy i przejrzysty układ menu. Nie udały się jednak walki w kosmosie. Grafika jest zbyt ciemna i trudno rozpoznać statki, a czasem wręcz zobaczyć przeciwnika.

WERDYKT

Imperium Galactica II zapewnia długie godziny zabawy, ale niestety tylko zaawansowanym graczom znającym angielski. Co prawda są w niej trzy poziomy trudności, ale złożoność gry sprawia, że początkujący szybko męczą się uciążliwym planowaniem.

DETALE



Solarianie są jedyną ludzką rasą w galaktyce. Odnoszą sukcesy w badaniach naukowych: nowe technologie kosztują ich o 30 procent mniej zasobów i opracowują je o 30 procent szybciej. Pod koniec gry wzywają do rozprawy z Kra'Henami



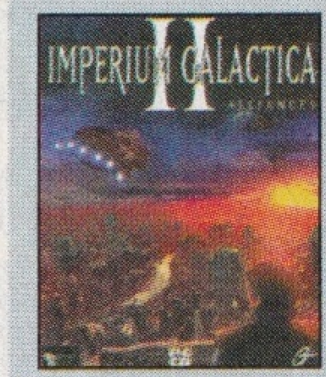
Kra'Heni budują wszystko o 30 procent taniej niż inne rasy, dzięki czemu zdobywają przewagę militarną. Nie potrafią jednak prowadzić dyplomacji, szpiegować i handlować



Shinari doskonale szpiegują i handlują. Ich wpływy z handlu są dwukrotnie wyższe niż pozostałych ras, a szpiedzy mają dwukrotnie większe szanse odniesienia sukcesu. Jednak Shinari kiepsko walczą

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Imperium Galactica II: Alliances

PROGRAM PO ANGIELSKU

Producent: GT Interactive

Wydawca w Polsce: Licomp Empik Multimedia

wersja na **PlayStation**	brak
wersja na **Nintendo 64**	brak
wersja na **Dreamcasta**	brak
ograniczenia wiekowe	od 12 lat
poziom trudności	dla zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**bardzo dobra**	**5,00**
		Szpiegostwo, handel, wojna – wszystko z rozmachem. Ciekawa gra strategiczna w kosmosie, szkoda że aż tak skomplikowana	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,33**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 6428165	3
Serwis online	1%	www.lem.com.pl	4
INSTALACJA	**9,4%**	**dobra**	**4,30**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	brak (407 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (>0 kB)	3
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dobry**	**3,67**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	3
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**dostateczna**	**3,25**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	mała	2
Zapis stanu gry	1%	tylko w niektórych miejscach	3
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dobra**	**3,67**
Jakość grafiki	2%	dostateczna	3
Dźwięk i muzyka	2%	dobre	4
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	bardzo dobry	5
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/ośmiu	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**4,62**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**bardzo dobra** ←	**4,62**
CENA/JAKOŚĆ	**dostateczna**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**159 złotych**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**104,90 zł** Media Markt, Czeladź, tel. (032) 763 99 99	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	159 zł /4,62 = 34,43 = dostateczna	

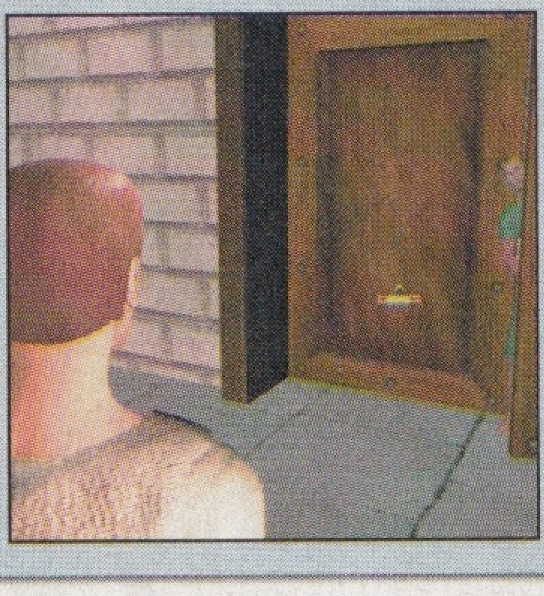
PRZEBIEG GRY



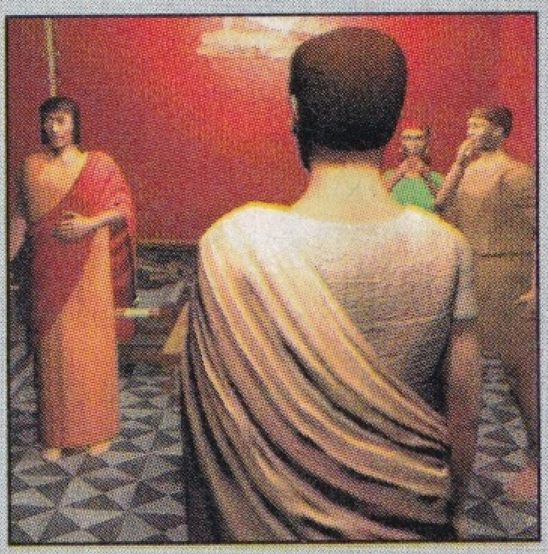
1 Przed wyjściem z domu rozmawiamy ze służącymi. Wypytujemy ich o wszystko, ponieważ każda informacja jest niezwykle cenna. Potem wychodzimy pozwiedzać Pompeje i poznać mieszkańców



2 Miasto żyje własnym życiem. Ci dwaj panowie pokłócili się nie na żarty, gdyż jeden z nich jest właścicielem muła, który zatarasował drogę. Pomagamy zażegnać konflikt



3 Służący nie chce wpuścić nas do środka. Taka sytuacja zdarza się często – wielcy panowie przyjmują tylko umówionych gości. Czasem jednak udaje się użyć podstępu



4 Szuler obciążył kostki ołowiem i zawsze wypadają szóstki! Na szczęście zjawiamy się w porę i demaskujemy nieuczciwego gracza. Nie zaszkodzi również samemu zagrać



5 Za dobre uczynki zyskujemy wdzięczność wielu ludzi. Święta woda jest niezbędnym elementem naszej przygody. Dzięki niej wchodzimy w łaski ważnego kapłana

Gra przygodowa na PC | **Wulkan Wezuwiusz wybuchnie za cztery dni i zniszczy Pompeje! Czy zdążymy zdobyć miłość pięknej Sofii i przekonać ją, by uciekła z nami z miasta, zanim pochłonie je lawa?**

Pompei



Sofia i Adrian, szczęśliwie połączona para. Do zobaczenia w następnej części gry!

TREŚĆ GRY

Pompei to pierwsza z zaplanowanej serii trzech gier opowiadających o przygodach Adriana Blake'a, podróżnika i geologa. Po powrocie z ekspedycji naukowej Adrian z przerażeniem stwierdza, że jego ukochana Sofia zniknęła. Studiując starożytne manuskrypty bogini Isztar, dowiaduje się, że aby uratować narzeczoną, musi odnaleźć jej trzy wcielenia w trzech epokach historycznych.

Nasz bohater wyrusza śladem pierwszego wcielenia do Pompejów. Jest 20 sierpnia 79 roku naszej ery. Za cztery dni to wspaniałe rzymskie miasto zostanie zniszczone przez wybuch wulkanu Wezuwiusz.

Uratowanie pięknej Sofii i ucieczka z miasta to trudne zadanie. Na jego wykonanie mamy tylko pięć dni. Sofia nie zna swego narzeczonego i nie ulega jego namowom, a czas ucieka! Adrian musi sprawić, by dziewczyna zaufała mu i pokochała go.

W ciągu niecałego tygodnia zwiedzamy miasto, poznajemy ludzi i pomagamy im. Wędrówki ułatwia mapa, którą wywołujemy klawiszem Spacja. Migająca kropka oznacza naszą pozycję. Dzięki temu nigdy się nie gubimy. Przydatny jest też amulet, który znajdujemy w pierwszym pomieszczeniu. Używamy go, aby otrzymać cenne wskazówki. Do dyspozycji mamy także encyklopedię zawierającą wiele informacji o starożytnych Pompejach.

INSTALACJA

Program instalacyjny uruchamia się automatycznie po włożeniu płytki do napędu. Przed rozpoczęciem instalacji wybieramy folder docelowy. Grę możemy uruchomić w trybie 24-bitowym (z dużą liczbą kolorów) i 16-bitowym (z mniejszą liczbą kolorów). Obraz wygląda najładniej w trybie 24-bitowym. Aby z niego skorzystać, musimy najpierw zmienić liczbę kolorów w menu ustawień ekranu Windows na True color (kolor 24-bitowy).

TECHNIKALIA

W pracach nad Pompejami uczestniczył zespół archeologów dbający o to, by gra była zgodna z realiami historycznymi. Dzięki temu antyczne miasto zostało odtworzone z dużą dokładnością.

Niestety gra pracuje w niskiej rozdzielczości: 640 na 480 pikseli, zaś obecnie standardem jest co najmniej 800 na 600. Obraz jest więc trochę niewyraźny. Muzyka towarzyszy nam cały czas i zmienia się zależnie od tego, jakie miejsca

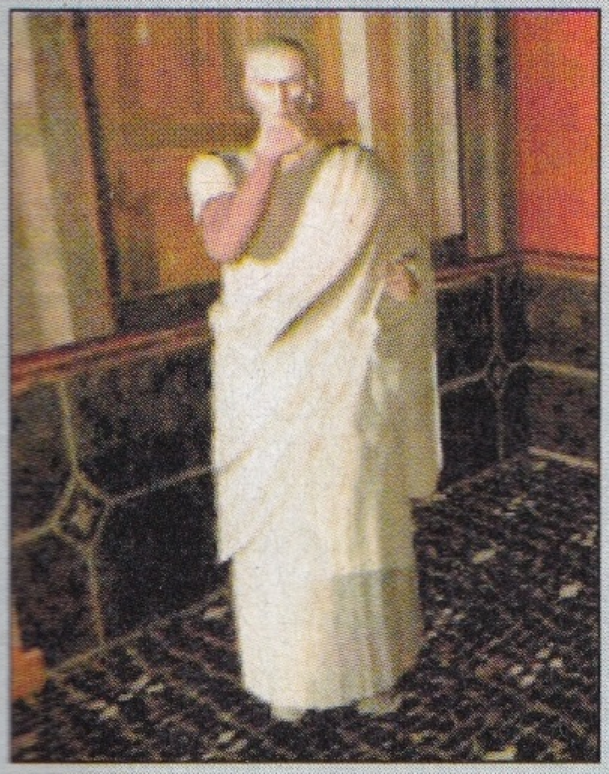
STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – wykonujemy nim wszystkie czynności w grze
- Prawy przycisk myszy – otwieramy nim ekran ekwipunku

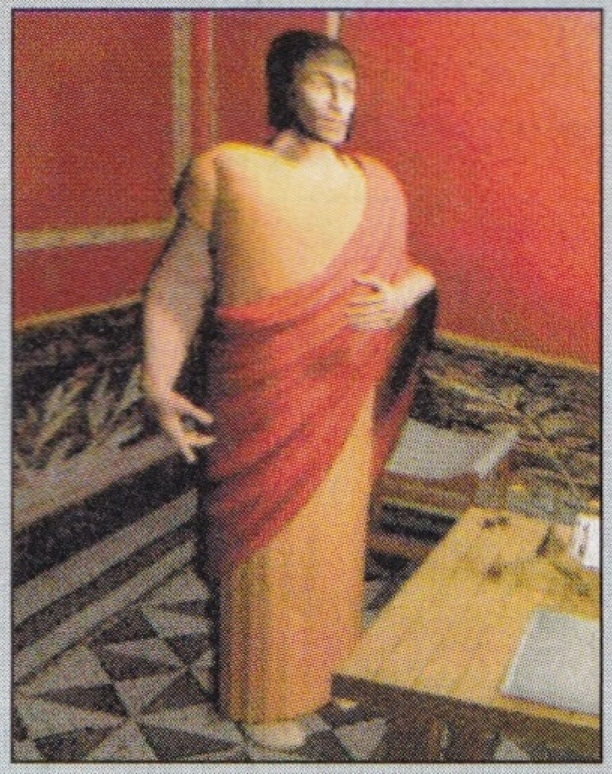


6 Pierwsze spotkanie z piękną Sofią. Staramy się wypaść jak najlepiej. Opowiadamy jej o wszystkim i usiłujemy sprawić, by nas polubiła. Początki zawsze są trudne, ale mamy jeszcze parę dni

DETALE



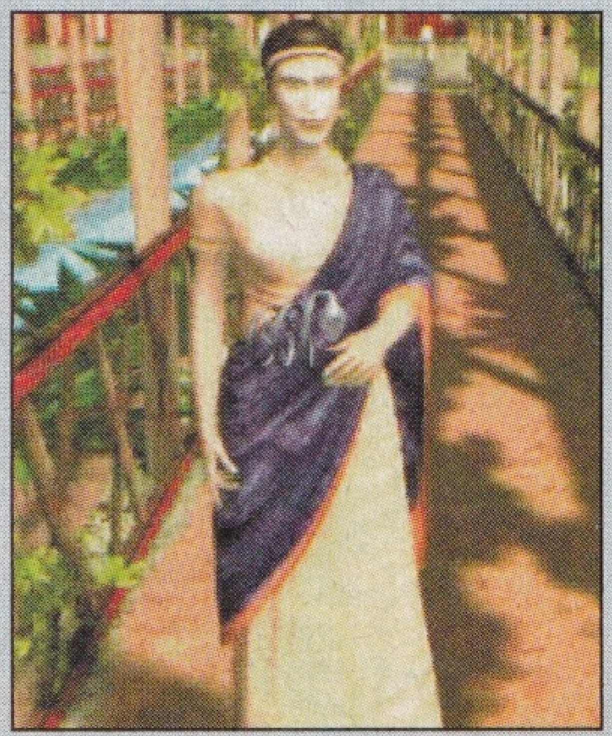
Popidiusz to nasz przyjaciel. Podczas pobytu w mieście korzystamy z jego gościnności



Kupiec – dzięki niemu robimy doskonały interes i pomagamy kilku osobom



Kapłan pilnuje ołtarza oraz świątyni Apollina



Lavinia – opiekunka Sofii. Ma wobec niej niepokojące plany

odwiedzamy. Tworzy przyjemną atmosferę, ale po kilku godzinach zabawy zaczyna nużyć. Poruszanie się po mieście i wykonywanie różnych czynności jest na szczęście intuicyjne i nie sprawia kłopotów.

Kwestie wypowiadane przez głównego bohatera brzmią dobrze, jednak innym lektorom daleko do doskonałości. Wygląda na to, że nie wszyscy wczuli się w rolę, a to źle wpływa na wiarygodność dialogów.

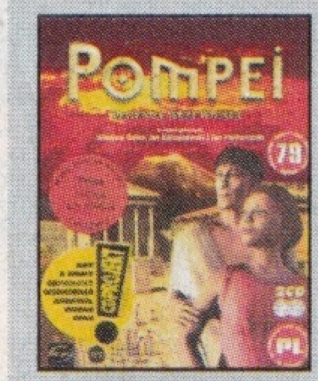
Instrukcja boleśnie rozczarowała **GRY**. Zamiast podręcznika z prawdziwego zdarzenia dostajemy książeczkę-wkładkę do pudełka z płytą. Znajduje się w niej pobieżna informacja o grze i sposobie jej instalacji. Wprawdzie od biedy wystarcza ona do poprawnego zainstalowania Pompei i rozpoczęcia zabawy, jednak **GRY** uważają, że to zdecydowanie za mało. W pudełku jest za to druga gra – Saga: Gniew Wikingów.

WERDYKT

Pompei to gra dla miłośników przygodówek i amatorów pięknych widoków. Jej zalety to ciekawy pomysł, dobra realizacja i porządna polska wersja. Niestety grafika w niskiej rozdzielczości, choć ładna, jest już niedzisiejsza. **GRY** mają nadzieję, że w kolejnych częściach przygód Adriana Blake'a ta wada będzie usunięta.

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Pompei: W cieniu Wezuwiusza

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

Producent:
Cryo Entertainment

Wydawca w Polsce:
CD Projekt

wersja na **PlayStation**	brak
wersja na **Nintendo 64**	brak
wersja na **Dreamcasta**	brak
ograniczenia wiekowe	bez ograniczeń
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**dobra**	**4,00**
POMPEI		Kolejna historyczna gra przygodowa firmy Cryo. Fabuła jest interesująca, podobnie jak miejsce akcji. Razi jednak przestarzała grafika	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dobra**	**3,67**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 5196950	3
Serwis online	1%	www.cdprojekt.com	5
INSTALACJA	**9,4%**	**dobra**	**4,40**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (290 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 kB)	6
Podręcznik	2%	mierny	2
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	brak	1
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**bardzo dobry**	**5,17**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	skokowy • skokowy	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	skokowy • skokowy	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	skokowy • skokowy	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**dobra**	**3,75**
Sterowanie	2%	mysz albo klawiatura	3
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	średnia	3
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dobra**	**4,17**
Jakość grafiki	2%	dostateczna	3
Dźwięk i muzyka	2%	dobre	4
Dialogi mówione	2%	polskie	6
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	bardzo dobry	5
Regulowany stopień trudności	2%	brak	1
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/brak takiej opcji	
Ocena częściowa	**100%**	**dobra**	**4,38**
Punkty dodatnie/ujemne		dodatkowo gra Saga: Gniew Wikingów za darmo	+0,30
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra**	**4,68**
CENA/JAKOŚĆ		**bardzo dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)		79 złotych	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)		69 zł Play, Warszawa, tel. (022) 863 76 72	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość		79 zł/4,68 = 16,88 = bardzo dobra	



Ang. Kontrola naziemna. Wymowa: grałnd kontrol

Ground Control

Gra strategiczna na PC |
Oto strategia w czasie rzeczywistym, w której nareszcie nie musimy budować bazy, by przeprowadzić jeden atak

TREŚĆ GRY

Los nie jest łaskawy dla Ziemi. W XXI wieku spełnił się najgorszy koszmar: wybuchła wojna atomowa. Nasz świat legł w gruzach. Niedobitki chowały się w atomowych zgliszczach, nękane arktyczną zimą.

Wtedy na scenę wkroczył Zakon Nowego Świtu. Początkowo był jedną z wielu sekt, ale szybko stał się potężną organizacją religijną. Zrozpaczeni ludzie przyjmowali nową wiarę. Ponad 700 milionów wyznawców zasiliło szeregi Zakonu.

Atomową zagładę przetrwały także ponadnarodowe megakorporacje. Te gigantyczne firmy przed wojną zatrudniały rzesze ludzi. Po konflikcie tylko one dysponowały zaawansowaną techniką. Szybko zaczęły werbować nowych pracowników. Pod koniec XXIII wieku największe z nich dawały zatrudnienie 900 milionom ludzi.

Jest początek XXIV wieku. Najpotężniejsza korporacja, Craven Corp, toczy walkę z Zakonem Nowego Świtu. Starcia przenoszą się do nowego systemu Krig 7, gdzie na planecie Krig 7b odnaleziono ślady pozaziemskiej cywilizacji. Sarah Parker, major wojsk korporacji, otrzymała nowy przydział i kieruje się w to miejsce. A my kierujemy jej poczynaniami. Dopiero po ukończeniu gry dostępny jest drugi scenariusz, w którym stajemy po stronie Zakonu Nowego Świtu.

Świat gry oglądamy z pozycji dowódcy małej grupy operacyjnej. W jej skład wchodzą oddziały piechoty, lotnictwo, a także wiele wozów bojowych i czołgów. Na polu bitwy nie kierujemy pojedynczymi ludźmi i pojazdami, ale całymi oddziałami. Dzięki temu nasze wojsko nie rozbiega się bez ładu i składu na wszystkie strony.

Oddziałami dowodzimy za pomocą myszy. Wystarczy kliknąć na jednostkę i wskazać jej, dokąd ma się przemieścić. Używając kilku prostych komend, ustalamy zasady zachowania na polu bitwy i zmieniamy szyk bojowy. Dzięki przemyślanemu systemowi sterowania nabrawszy wprawy sprawnie panujemy nad całym polem bitwy.



Żołnierz Craven Corp w bojowym rynsztunku

INSTALACJA

Po włożeniu płytki do czytnika CD-ROM automatycznie uruchamia się program instalacyjny. Wybieramy pomiędzy instalacją całkowitą (około 500 MB) i częściową (około 300 MB) pozwalającą zaoszczędzić miejsce na twardym dysku. Gra jest zabezpieczona przed kopiowaniem. Przed uruchomieniem pyta o kod zabezpieczający, wydrukowany na pudełku z płytką.

TECHNIKALIA

Ground Control to gra wyglądająca wzorowo. Poruszające się pojazdy wzbijają chmury kurzu i zostawiają wyraźne ślady. Gdy strzelają, wypadają z nich łuski. Widać nawet odrzut karabinów żołnierzy!

Walki toczymy na pustyni, w dżungli, a także na terenach arktycznych. Pole bitwy wygląda realistycznie – przypomina wręcz makietę modelarską. Gdy zbliżamy kamerę do oddziału, zauważamy, jak ukształtowanie terenu wpływa na pole widzenia. Często oddziały przeciwnika zaskakują nasze główne siły tylko dlatego, że nie zostały wcześniej wykryte przez jednostki zwiadu.

Efekty dźwiękowe są wykonane równie starannie. W grze zastosowano dźwięk przestrzenny, słyszalny nawet gdy mamy tylko dwa głośniki. Dzięki temu od razu słyszymy, z której strony ostrzeliwane są nasze oddziały. Od przenikliwego gwizdu nadlatujących pocisków artyleryjskich i bomb aż ciarki chodzą po plecach!

WERDYKT

Jedyną wadą Ground Control są bardzo wysokie wymagania sprzętowe. Oprawa i wysoki poziom merytoryczny tej gry są jednak godne podziwu. Tutaj możemy naprawdę wczuć się w rolę dowódcy, który podejmuje decyzje w ułamku sekundy i momentalnie reaguje na zagrożenie. Mało jest gier dających takie możliwości. **GRY** czekają na kontynuację i rozwinięcie tego pomysłu.

PRZEBIEG



1 W każdym ze statków desantowych mieści się do czterech jednostek. Początkowo używamy tylko jednego statku, potem otrzymujemy kolejne



2 By lepiej dostosować oddziały do naszych zadań, przydzielamy im broń specjalną. Ma ona potężne działanie, ale ilość amunicji jest ograniczona



4 Terradyne (czołgi i wozy bojowe) to rdzeń naszych sił uderzeniowych. Pilnujmy, aby inne jednostki nie wchodziły na linię strzału – mogą zostać przypadkowo trafione



7 Dzięki tej mapie szybko orientujemy się, które miejsca są szczególnie niebezpieczne. W pewnych sytuacjach wydajemy też na niej rozkazy naszym jednostkom

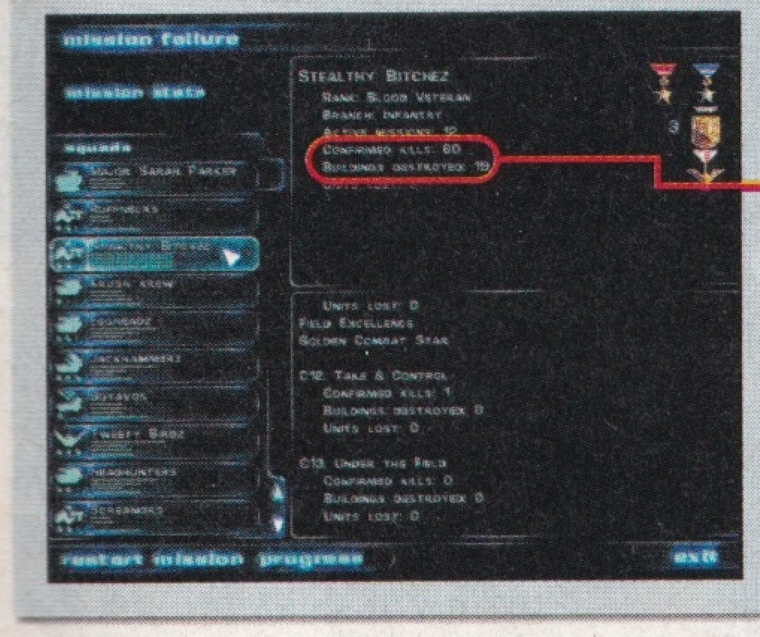
STEROWANIE

Lewy przycisk myszy – wybór jednostki

Prawy przycisk myszy – atak lub ruch we wskazane miejsce

- wybór pojazdu dowódczego
- podnoszenie kamery
- opuszczanie kamery
- poruszanie kamerą na boki
- F1 do F12 – wybór grupy bojowej
- esc – menu

DETALE

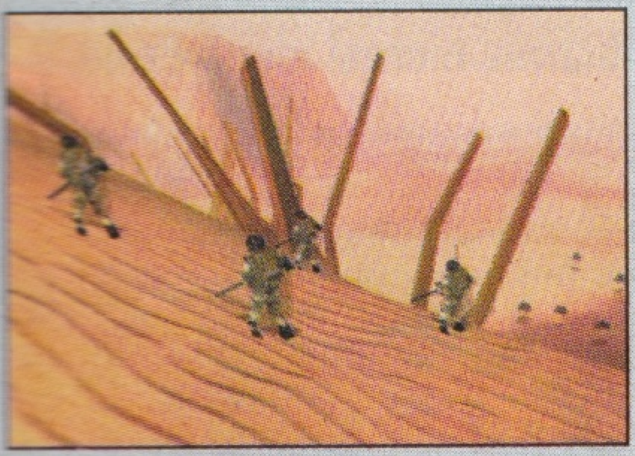


Za udział w bitwie oddziały zyskują doświadczenie. Im więcej jednostek wroga zniszczą nasi żołnierze, tym lepiej walczą. Weterani szybko rozprawią się nawet z trzykrotnie liczniejszym przeciwnikiem. Gdy giną, na ich miejsce dostajemy żółtodziobów

GRY



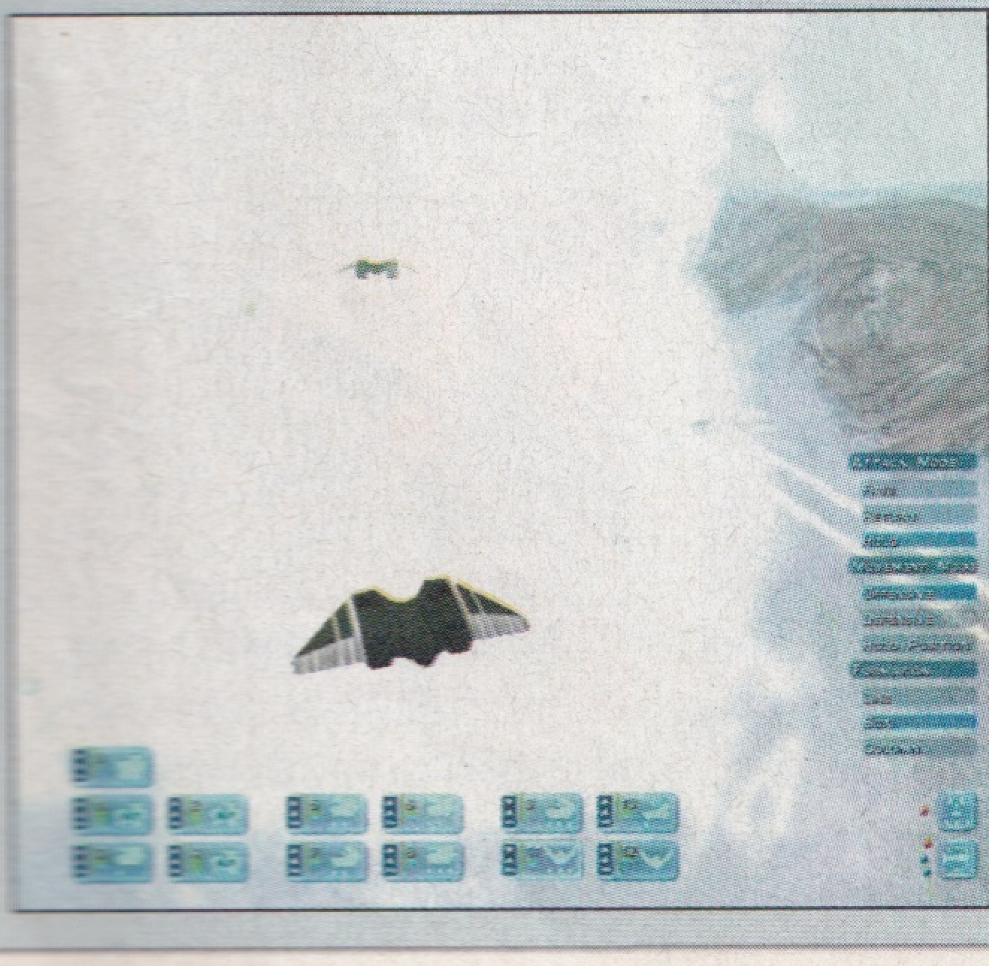
3 Oto APC, nasz główny pojazd. Gdy go stracimy, przegrywamy. W tym miejscu znajdują się ikony wszystkich jednostek w grupie uderzeniowej. Za ich pomocą monitorujemy stan naszych sił. Tu znajdujemy zestawienie wszystkich rozkazów jakie możemy wydać podległym nam jednostkom



5 Rozpoznanie ma kluczowe znaczenie. Piechota Jager pomaga koordynować atak. To jednostka zwiadowcza, więc nie wprowadzamy jej do walki



6 Bum, bum, bum! Artyleria namierzyła cel i rozpoczyna kanonadę. Lepiej, aby nasze jednostki znajdowały się daleko od ostrzeliwanego miejsca



8 Taktyczny atak nuklearny wykonują tylko bombowce. Jedna dobrze ulokowana bomba jądrowa może przechylić szalę zwycięstwa na stronę naszych oddziałów!

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Ground Control

Producent: **Sierra Studios / Havas**

Wydawca w Polsce: **Play it!**

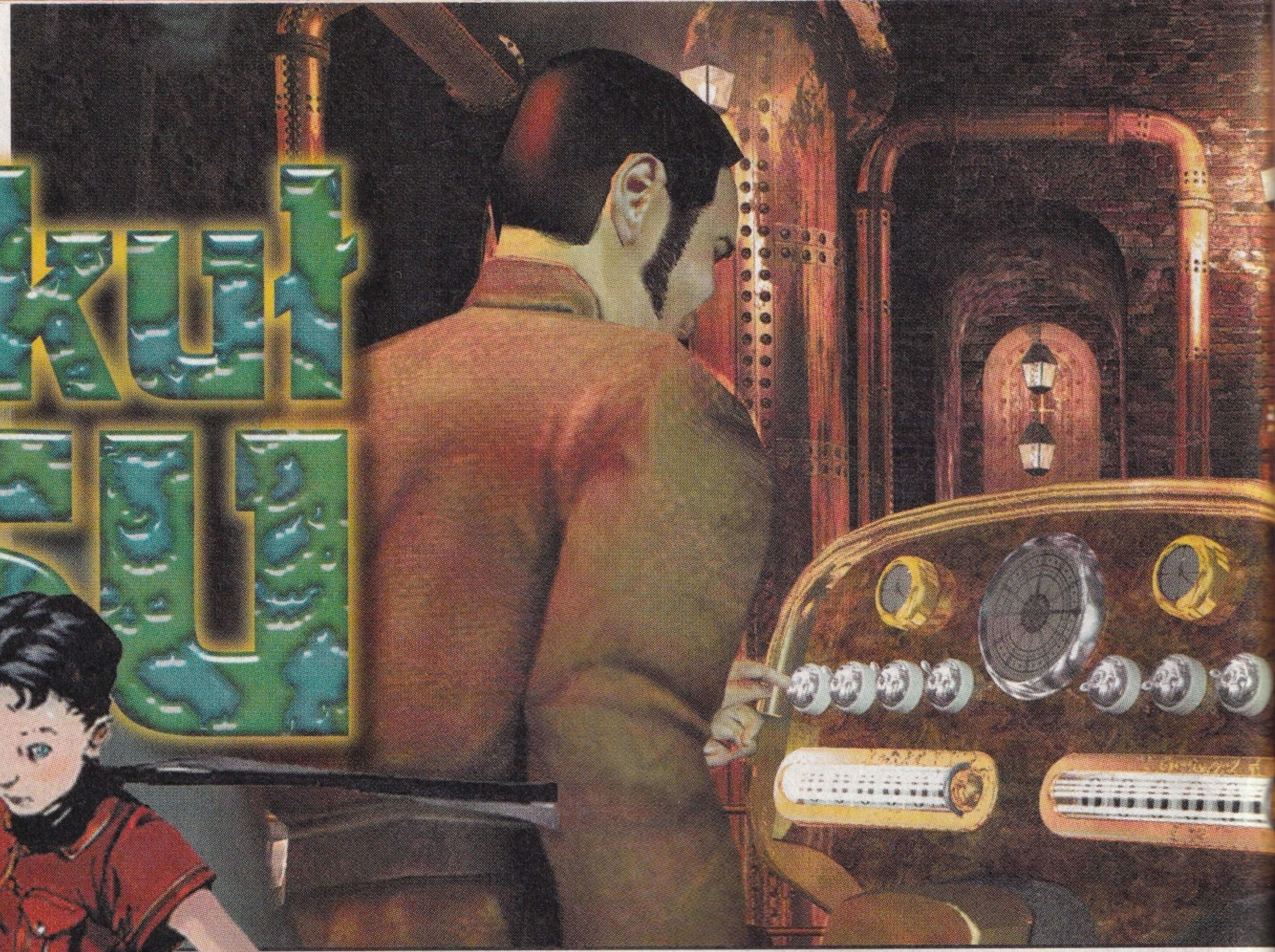
PROGRAM PO ANGIELSKU

wersja na PlayStation	brak
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 15 lat
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**celująca**	**6,00**
GROUND CONTROL		Świetna, trójwymiarowa gra strategiczna. Oryginalny pomysł połączony z doskonałym wykonaniem. Gorąco polecamy!	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**3,00**
Serwis telefoniczny	2%	(018) 4440560	3
Serwis online	1%	www.play-it.pl	3
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**4,88**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (460 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0,02 MB)	3
Podręcznik	2%	bardzo dobry	5
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dostateczny**	**3,00**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	niegrywalny • skokowy	2
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • niegrywalny	2
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	niegrywalny • płynny	3,5
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	3
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	niegrywalny • płynny	3,5
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**dobra**	**4,00**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	bardzo duża	5
Zapis stanu gry	1%	tylko w niektórych miejscach	3
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dobra**	**3,83**
Jakość grafiki	2%	celująca	6
Dźwięk i muzyka	2%	celujące	6
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	celujący	6
Regulowany stopień trudności	2%	brak	1
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/ośmiu	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**5,14**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**bardzo dobra** ←	**5,14**
CENA/JAKOŚĆ	**dostateczna**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	159 złotych	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	139 zł Sirius, Wadowice, tel. (033) 823 52 11	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	159 zł/5,14 = 30,93 = dostateczna	

Wehikuł Czasu





Gra przygodowo-zręcznościowa na PC | Piaszczystą krainę zamieszkują nieśmiertelni ludzie. W podróż do tego miejsca zabiera nas wehikuł czasu

TREŚĆ GRY

Choć skojarzenia nasuwają się same, tylko pomysł podróży w czasie wiąże fabułę gry Wehikuł czasu z książką Herberta George'a Wellsa pod tym samym tytułem.

W 1893 roku naukowiec Brendan Wales buduje maszynę czasu. Urządzenie wymyka się spod jego kontroli i bohater trafia do krainy zwanej Światem Piasku. Ląd ten jest regularnie nawiedzany przez Falę, która odbudowuje ciała ludzkich istot, nie pozwalając im się zestarzeć ani umrzeć. Fala zabiera im jednak wspomnienia. Walka o pamięć jest głównym problemem Ludu Piasków.

Brendan zachowuje swoje wspomnienia, jednak Fala zmienia jego wiek: może uczynić go dzieckiem, dorosłym bądź starcem. Jeśli Wales ginie, wraca z nową Falą, ale jest pozbawiony pamięci.

Porządki w Świecie Piasku są trudne do zrozumienia. Jeszcze nie zdążyliśmy przetrawić zdobytych informacji, a napotkani mieszkańcy już zasypują nas kolejnymi. Nie wiadomo, co jest ważne, gubimy się w chaosie obco brzmiących nazw i imion. Przez to fabuła wydaje się mało istotna. Akcja nabiera rumieńców dopiero w połowie gry, gdy Wales przyłącza się do buntowników walczących o wyzwolenie ludu spod władzy despotycznych kapłanów.

W walce używamy głównie magii. Rzucając zaklęcia, korzystamy z energii Jad-Garrul odnawianej przez spożywanie piaskowych specyfików.

Najsilniejszą stroną gry są zróżnicowane i pomysłowe łamigłówki. **GROM** spodobała się zagadka z robotami pilnującymi kopalni, które bohater wykorzystuje do usunięcia przeszkody. Ciekawa jest ucieczka z więzienia, w trakcie której korzystamy z wind budowlanych i skrzyń. Na pochwałę zasługuje też duża liczba zadań nadobowiązkowych.

INSTALACJA

Wehikuł czasu zajmuje dwie płytki CD. Pierwsza potrzebna jest tylko podczas instalacji i gra więcej o nią nie prosi. Unikamy dzięki temu żonglowania CD-ROM-ami. Program instalacyjny jest w języku polskim i włącza się samoczynnie po włożeniu płyty do czytnika.

TECHNIKALIA

Postacie występujące w grze są trójwymiarowymi obiektami, ale poruszają się po płaskich tłach. Kamera śledząca ruchy bohatera przemieszcza się płynnie. To rozwiązanie zapewnia prześliczną grafikę przy małych wymaganiach sprzętowych. Niestety nie mamy możliwości swobodnego rozglądania się, przez co ważne rzeczy często pozostają niezauważone.

Co gorsza taki sposób obserwacji zupełnie nie sprawdza się w walce. Brak odpowiedniego widoku sprawia, że często atakujemy wroga znajdującego się poza polem widzenia. Szkoda, bo system walki zasługuje na uznanie. Jest logiczny i zachęca do opracowania osobnych taktyk na różnych wrogów. Podstawę stanowią zaklęcia, jednak tylko część z nich ma charakter bojowy. Przeciwnikowi można na przykład odbierać moc magiczną. Lepiej jednak najpierw upewnić się, czy nie używa zaklęć ochronnych (działanie czarów jest widoczne).

Polska wersja językowa srodze rozczarowuje. Głosy postaci podłożone są kiepsko! Większość nich brzmi sztucznie, zaś szczególnie źle wypada mowa najmłodszych postaci, w tym głównego bohatera. Dodawanie rażąco nienaturalnych pogłosów można wytłumaczyć chyba tylko próbą zamaskowania braków w obsadzie aktorskiej. Zresztą i to nie pomogło, skoro na przykład dziecięce głosy Walesa i przywódczyni buntowników Aszamiry brzmią niemal identycznie.

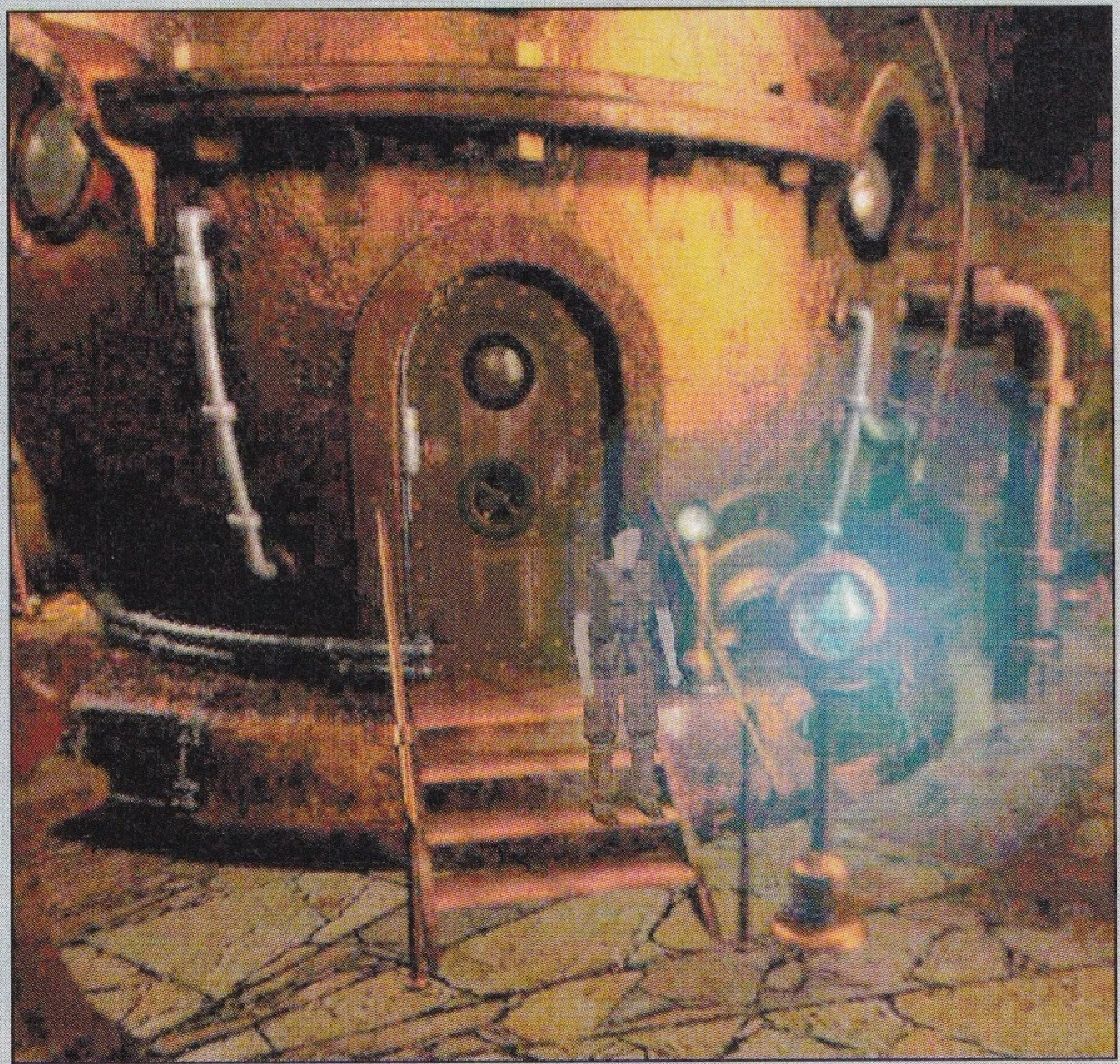
PRZEBIEG GRY



1 Jesteśmy w obcym mieście, a wehikuł zniknął. Podchodzimy do białej muszli i podnosimy ją, wciskając spację



2 Na placu klepsydry uderzenie gongu zapowiada nadejście Fali. Pilnujący bram strażnicy zażywają czarną sól chroniącą pamięć, a nasz bohater przemienia się w dziecko



3 Kapłan w świątyni sugeruje, że powinniśmy udać się do monastyru. Jest to ukryta na pustyni siedziba kapłanów. Proponuje też zajrzeć do ogromnej kuli stojącej obok



4 Cóż to? W kuli mieści się ogromna jaskinia! Dotykając kryształów, nasz bohater uczy się nowych zaklęć



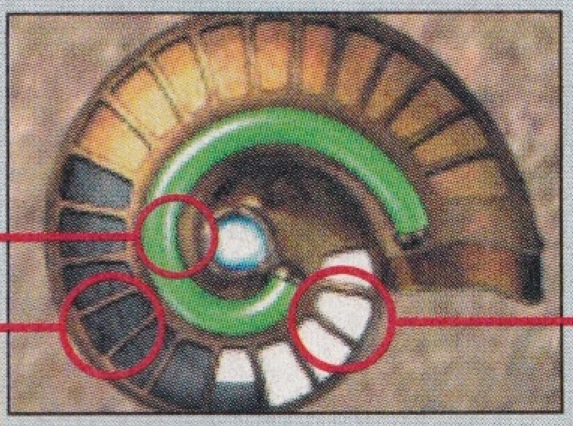
5 Lemur to strażnik kuli. Ten jest na szczęście przyjazny. Warto teraz poćwiczyć zaklęcia bez wydawania Jad-Garrul



6 Na straganie dostrzegamy maść. Niestety sprzedawczyni przepędza nas. Używamy czaru niewidzialności i niezauważeni podnosimy przedmiot

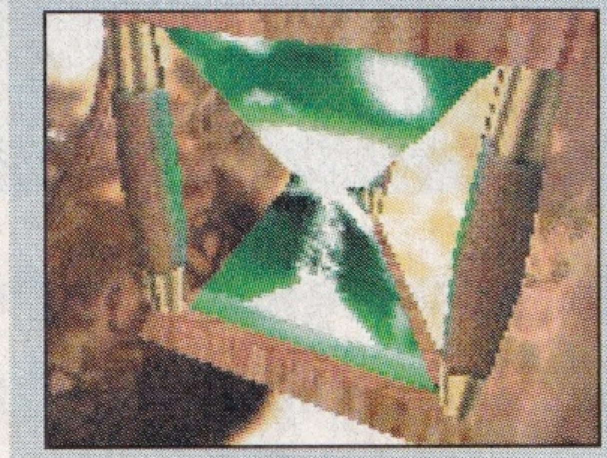


DETALE



Muszla wskazuje stan naszej energii życiowej oraz Jad-Garrul (mocy magicznej używanej do rzucania zaklęć)

- Limit, do jakiego można naładować Jad-Garrul
- Stopień naładowania Jad-Garrul
- Poziom energii życiowej



Klepsydra regeneruje ciało i trwale zwiększa limit, do jakiego możemy naładować Jad-Garrul. Bardziej opłaca się jednak wymienić ją u lemura na wybrany czar



Czarna sól częściowo odbudowuje nasz Jad-Garrul



Piaskowy glob przywraca pełnię sił życiowych

WERDYKT

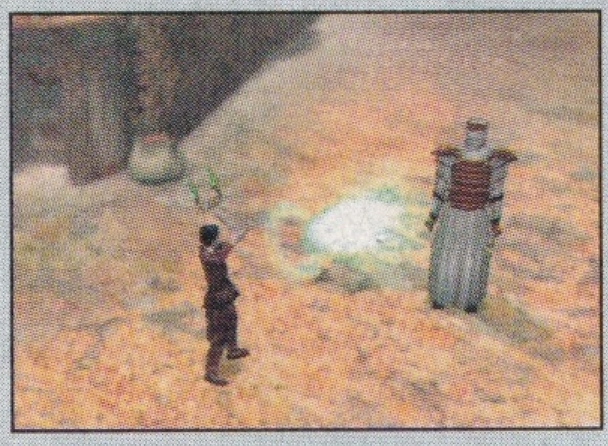
Wehikuł czasu jest dobrą grą przygodową z niepotrzebnie zawikłaną fabułą. Mimo swojej wymęczonej odmienności gra nie jest w stanie nas zaskoczyć – nawet nietypowe zakończenie łatwo przewidzieć. **GROM** podoba się jednak dopracowany system walki. Do tego rozgrywka jest naprawdę długa, a rozwiązywanie łamigłówek przynosi nawet satysfakcję.

STEROWANIE

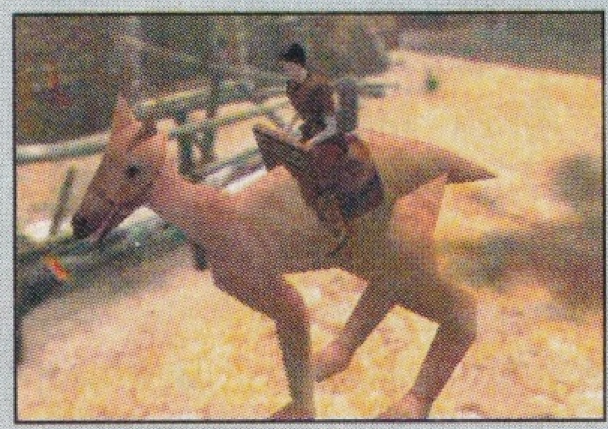
- [↑][↓][←][→] – poruszanie się
- [⇧] – bieganie
- [alt] z [↑][↓][←][→] – uskoki
- Spacja – rozmowa, wzięcie lub użycie przedmiotu
- [ctrl] – użycie broni lub rzucenie czaru
- [I] – otwarcie kieszeni
- [C] – wybór czaru
- [esc] – menu/powrót do gry



7 Maść dajemy starcowi, który skarży się na ból pleców. W zamian dostajemy kompas, który jest niezbędny do bezpiecznego przebycia pustyni



8 Za pomocą znalezionego obok świątyni garłacza usuwamy strażnika trójnożców. Mamy wierzchowca!



9 Dosiadamy zwierzęcia i wyruszamy w drogę. Czy Wales znajdzie w klasztorze odpowiedzi na nurtujące go pytania? To się okaże...

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Wehikuł czasu

Producent: **Cryo Interactive**

Wydawca w Polsce: **CD Projekt**

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

wersja na **PlayStation**	brak
wersja na **Nintendo 64**	brak
wersja na **Dreamcasta**	brak
ograniczenia wiekowe	od 12 lat
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**dobra**	**4,00**
WEHIKUŁ CZASU		W tej pięknej przygodówce zgrzytają niedopracowane polskie dialogi. Ale ciekawe zagadki i wspaniała grafika częściowo to wynagradzają	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dobra**	**3,67**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 5196950	3
Serwis online	1%	www.cdprojekt.com	5
INSTALACJA	**9,4%**	**dobra**	**4,09**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	brak (440 MB)	1
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (>0 kB)	3
Podręcznik	2%	dostateczny	3
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**5,86**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI Cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • nie działa • działa	4,33
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D Digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**bardzo dobry**	**4,67**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**dobra**	**4,25**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	średnia	3
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**bardzo dobra**	**4,33**
Jakość grafiki	2%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	2%	dobre	4
Dialogi mówione	2%	polskie	6
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	dobry	4
Regulowany stopień trudności	2%	brak	1
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/brak takiej opcji	
Ocena częściowa	**100%**	**dobra**	**4,32**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**dobra** ←	**4,32**
CENA/JAKOŚĆ	**bardzo dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**79 złotych**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**69 zł** www.edyskont.pl, tel. (022) 630 29 73	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	79 zł/4,32 = 18,28 = bardzo dobra	



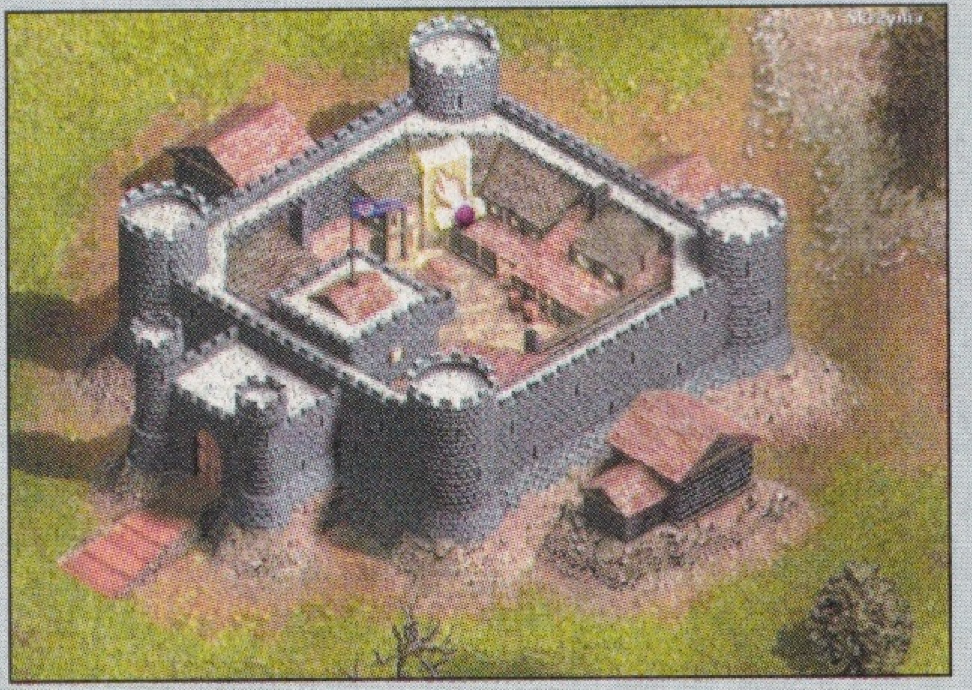
Majesty[1]

symulacja królestwa fantasy

[1]Ang. Majestat. Wymowa: madżesti

Gra strategiczna na PC | W Majesty czeka na nas jedyne na świecie królestwo, którego władca jest całkowicie bezsilny wobec nieposłuszeństwa poddanych. GRY podjęły wyzwanie. Przymierzyliśmy królewską koronę i wcale nie żałujemy!

PRZEBIEG GRY



1 Zamek dostajemy za darmo, czasem otrzymujemy też kilka budynków. Za wzniesienie reszty już płacimy. Zdarza się jednak, że niektóre budowle pojawiają się niezależnie. Jest to na przykład prywatna gospoda lub cmentarz



2 Jako pierwsze budujemy gildie ❶, w których powołujemy bohaterów. Wybieramy je z menu przyciskiem ❷ i wskazujemy miejsce, gdzie ma stanąć budynek. Jego kontur powinien być zielony. Od razu zaczynamy szkolenie ❸



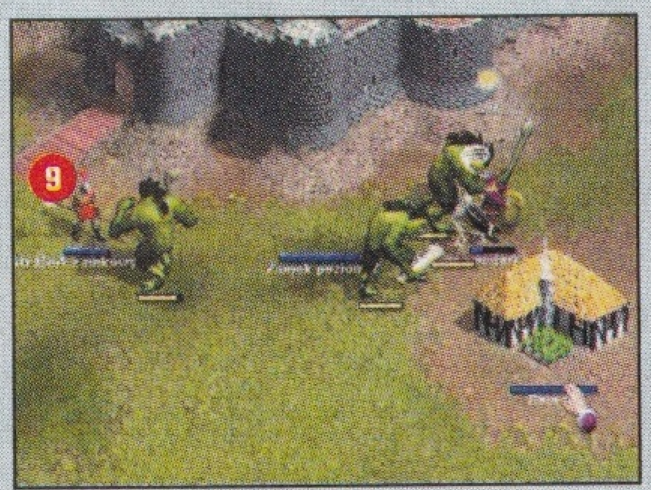
3 Aby pomóc bohaterom, stawiamy kuźnie, targi, gospody ❹ i faktorie handlowe. Dla każdego budynku otrzymujemy informację, jacy bohaterowie w nim goszczą ❺. Na górze wyświetlana jest mapa przeglądowa pokazująca całą krainę ❻. W lewym dolnym rogu pojawiają się nowe zadania i ważne informacje ❼



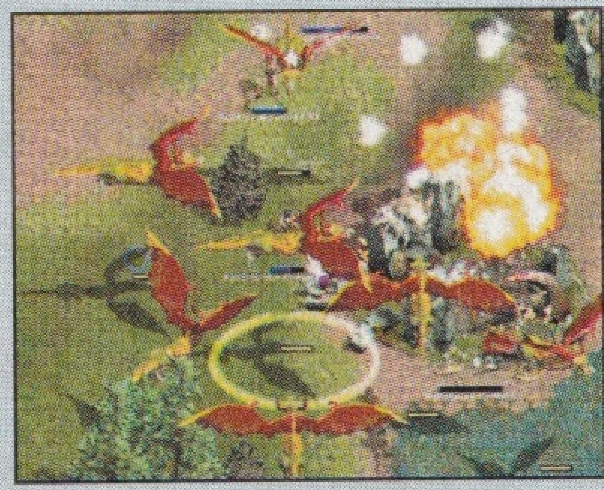
4 Zarobione pieniądze wydajemy na likwidację siedlisk potworów i budowli wroga ❽. Wystarczy kliknąć dwa razy na niepożądany obiekt. Potem wyznaczamy stawkę: im wyższa nagroda, tym chętniej bohaterowie idą na wyprawę. Nagrody wyznaczamy także za głowy potworów lub odkrycie niezbadanego dotąd terenu



5 Po zakończonej sukcesem walce wszyscy bohaterowie biorący w niej udział dzielą się pieniędzmi. Za zarobione złoto kupują wyposażenie: eliksiry, broń i zbroje



6 Okolic zamku pilnują strażnicy ❾, ponieważ bohaterowie nie zawsze mają czas na obronę naszych włości. Liczba strażników zależy od wielkości zamku i liczby strażnic w okolicy



7 Byśmy mogli odtrąbić zwycięstwo, bohaterowie muszą uporać się z dalszymi trudnościami. Po wygranej przechodzimy do następnej misji, w której smoków jest więcej

TREŚĆ GRY

W Majesty jesteśmy władcą państwa systematycznie pustoszonego przez potwory. Do walki z nimi powołujemy bohaterów, którzy od chwili wyjścia na świat przestają być zależni od naszej woli.

Naszymi herosami nie kierujemy bezpośrednio, jak w innych grach strategicznych. W Majesty tylko sugerujemy, co warto by zrobić. W tym celu wyznaczamy nagrodę za zniszczenie wskazanej budowli lub pokonanie potwora. Niestety nie możemy motywować finansowo do skutecznej obrony zabudowań królestwa.

Naszym zadaniem jest wznoszenie budowli, w których powołujemy pod broń bohaterów. Wśród nich są rycerze, łucznicy, złodzieje, kapłani i magowie – w sumie 16 klas, z których każda ma niepowtarzalne zalety. Typów budynków jest wiele, ale nie da się postawić wszystkich, bo wzniesienie jednych uniemożliwia budowę innych.

Oprócz siedzib bohaterów wznosimy budynki użyteczności publicznej: bazary, kuźnie, biblioteki i karczmy. Bohaterowie odpoczywają w nich, kupują broń, zbroje oraz napoje leczące rany lub chroniące przed ciosami potworów. Jeśli nie dysponujemy odpowiednim zapleczem, nasi wojownicy żyją bardzo krótko i nie rozwijają swoich zdolności.

Dzięki pomocy z naszej strony bohaterowie nie giną w pierwszych bitwach, gdy są bardzo słabi i niewiele potrafią. Mając się gdzie schronić, regenerują siły.

Doświadczenie bohaterów rośnie po każdej bitwie i osiągają oni kolejne poziomy wtajemniczenia. Wraz z nimi zdobywają coraz większe umiejętności. Po wygranej walce z potworem bohater otrzymuje pieniądze, które wydaje na lepsze uzbrojenie. Część zdobycznego złota trafia do nas poprzez gildie, w których zrzeszeni są wojownicy.

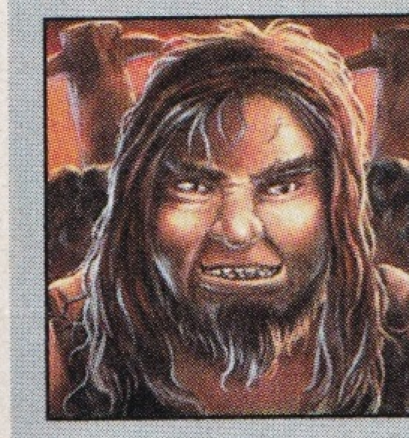
INSTALACJA

Instalacja Majesty nie sprawia kłopotów. Program instalacyjny uruchamia się automatycznie zaraz po włożeniu płyty CD do napędu, proponując instalację gry lub sterowników DirectX 7.0. Gdy wybieramy instalację gry, program podpowiada folder domyślny, do którego zostaną skopiowane pliki. W kolejnym kroku wybieramy jeden z czterech rozmiarów instalacji: od 314 do 366 MB. Pierwsze dwa z proponowanych wariantów są przeznaczone do słabszych komputerów.

TECHNIKALIA

Grafika Majesty prezentuje się dobrze. W późniejszych etapach gry największe wrażenie robią błyskawice i kolorowe

DETALE



Barbarzyńca – zawsze nosi przy sobie potężny topór



Elf – szybko biega i jeszcze szybciej strzela z łuku



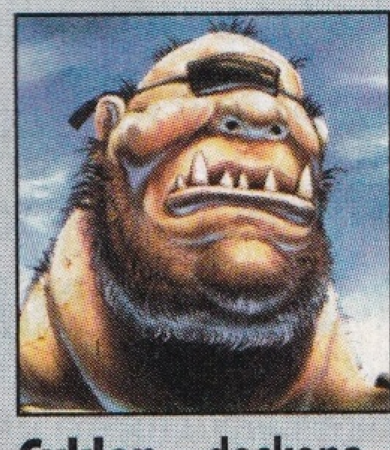
Kultysta – w walce wręcz używa dwóch morderczych noży



Szkielet – niezbyt silny, ale odporny na magię i pociski



Demon drzewny – nie lubi ludzi za to, co robią z drewnem



Cyklop – doskonale miota kamienie na duże odległości

serpentyny rzucanych czarów spowijające hordy magów, czarowników, nekromantów i medyków. Dokładnie widać też rycerzy toczących walki z potworami, wśród których szczególnie efektowne są smoki i potwory będące wcieleniem żywiołów – żywiołaki.

Bohaterowie na ogół zachowują się logicznie. Początkowo chodzą samotnie, rozpoznając teren. Gdy znajdują kryjówki potworów, udają się do nich grupami. Na przykład medycy często wspierają rycerzy czy paladynów, lecząc ich z ran. Żołnierze po zdobyciu pieniędzy kupują eliksiry uleczenia, lepsze zbroje, a gdy odniosą poważne rany, wycofują się z walki. **GRY** dziwią jedynie rycerze walczący mieczami z lecącymi smokami. To przesada nawet jak na krainę fantasy!

Komputerowy przeciwnik dzielnie stawia nam czoło, a akcja toczy się niekiedy w zawrotnym tempie. Potwory pojawiają się bowiem nie tylko na obrzeżach mapy – potrafią nawet przeniknąć niepostrzeżenie kanałami do miasta!

Misje są zróżnicowane, dość krótkie, ale ciekawe. Niestety, jest ich stanowczo za mało. Majesty można skończyć w kilka dni! Ponadto w trybie gry pojedynczej walczymy tylko z potworami. Z władcą innego zamku rywalizujemy wyłącznie podczas gry wieloosobowej.

Najpoważniejszą wadą gry jest płaska, dwuwymiarowa grafika. Utrudnia ona sterowanie, ale nie tylko. Jeśli nasz bohater zginie za skałą czy kępą drzew, przepada na zawsze. Choć mamy czar wskrzeszenia, nie przywrócimy herosowi życia. Czar ten bowiem rzuca się na mogiłę, zaś tej nie widać!

Mniej dolegliwe, ale irytujące niedociągnięcia to kasowanie rekordów jednym kliknięciem myszy, bez pytania o potwierdzenie oraz brak tak zwanego kolejkowania przy werbowaniu bohaterów – na przykład aby powołać pięciu, musimy pięć razy wrócić do gildii.

WERDYKT

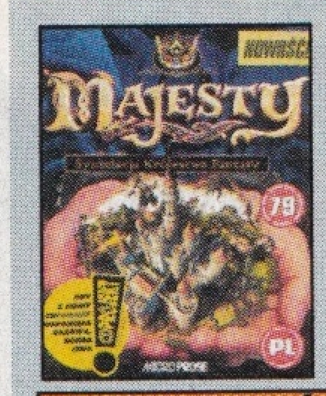
GRY dawno nie widziały tylu nowości w grze strategicznej czasu rzeczywistego. W żadnej z nich nasi podwładni nie są tak niezależni, nie mają indywidualności, złota, którym swobodnie dysponują i zadań, których sami się podejmują. Choć są samodzielni, graczowi wcale nie ubywa pracy. Majesty ma wady, ale na razie jest to jedyna gra w swoim rodzaju. Warto w nią zagrać, zanim pojawią się naśladowcy.

STEROWANIE

- **Lewy przycisk myszy** – **wybór budynku lub bohatera**
- **Dwukrotne kliknięcie na potwora lub loch** – **wyznaczenie nagrody**
- **Prawy przycisk myszy** – **rezygnacja z poprzedniego wyboru**
- **[strzałki] – przewijanie mapy**
- **[F1] – aktywacja pałacu**
- **[F9] – włączenie/wyłączenie podpisów pod wojownikami**
- **[F10] – włączenie/wyłączenie pasków zdrowia wojowników**
- **[F11] – zmiana skali mapy**
- **[esc] – menu opcji (pauza)**
- **Spacja – ustawienie/zdjęcie flagi nagrody**

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Majesty

Producent: Microprose/Hasbro

Wydawca w Polsce: CD Projekt

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

wersja na **PlayStation**	brak
wersja na **Nintendo 64**	brak
wersja na **Dreamcasta**	brak
ograniczenia wiekowe	od 15 lat
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**dobra**	**4,00**
		Majesty nie jest kolejną kalką Warcrafta. To wciągająca i oryginalna gra, jedyna, w której nasi poddani obdarzeni są tak wielką autonomią	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dobra**	**3,67**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 5196950	3
Serwis online	1%	www.cdprojekt.com	5
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**4,67**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (303 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	brak	1
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (>0 kB)	3
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dobry**	**3,67**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	3
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	skokowy • skokowy	3
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • skokowy	3
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**4,50**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	duża	4
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**bardzo dobra**	**5,33**
Jakość grafiki	2%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	2%	bardzo dobre	5
Dialogi mówione	2%	polskie	6
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	dobry	4
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	polski	6
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/brak takiej opcji	4
Ocena częściowa	**100%**	**dobra**	**4,41**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**dobra**	**4,41**
CENA/JAKOŚĆ	**bardzo dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**79 złotych**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**69 zł** Play, Warszawa, tel. (022) 863 76 72	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	79 zł/4,41 = 17,90 = bardzo dobra	



Gunship![1]

[1]Ang. Kanonierka. Wymowa: ganszip

Symulator lotu na PC | Rosyjskie wojska bez wypowiedzenia wojny przekraczają granicę Polski. Do obrony naszego kraju stają najlepsi NATO-wscy piloci śmigłowców bojowych

Ściągawka na stronie 62

TREŚĆ GRY

Po nieudanej kampanii w Czeczenii Rosjanie chcą udowodnić światu, że ich kraj wciąż jest supermocarstwem. Władzę przejmują nacjonaliści, którzy dążą do odrodzenia Związku Radzieckiego. Przyłączają do Rosji Ukrainę i Białoruś, po czym atakują Europę Wschodnią. Ich pierwszym celem jest Polska. W obronie naszej ojczyzny stają cztery dywizje NATO: dwie brytyjskie, niemiecka i amerykańska.

Trzon armii rosyjskiej stanowią dywizje pancerne złożone z najnowocześniejszych czołgów T-80UM2, T-90E, wyrzutni rakiet Frog i bojowych wozów piechoty. Zaskoczone wojska NATO wystawiają dużo mniej jednostek. Naszym głównym atutem są śmigłowce bojowe: amerykański AH-64D Apache i niemiecki Eurocopter Tiger. Ich kierowane laserami pociski są w stanie zmieść z powierzchni ziemi najlepsze rosyjskie maszyny. Sił najeźdźcy strzegą jednak elitarne oddziały helikopterów Mi-28 Havoc stanowiących postrach pancerniaków z NATO.

Od tego, którą stronę konfliktu wybieramy, zależy typ śmigłowca, który pilotujemy na polu walki. Zalety i wady poszczególnych maszyn poznajemy dzięki treningowi (przeznaczonemu dla graczy po raz pierwszy próbujących latania śmigłowcem) oraz zestawowi pojedynczych misji, w których poznajemy różnorodne zadania stawiane przed pilotami.

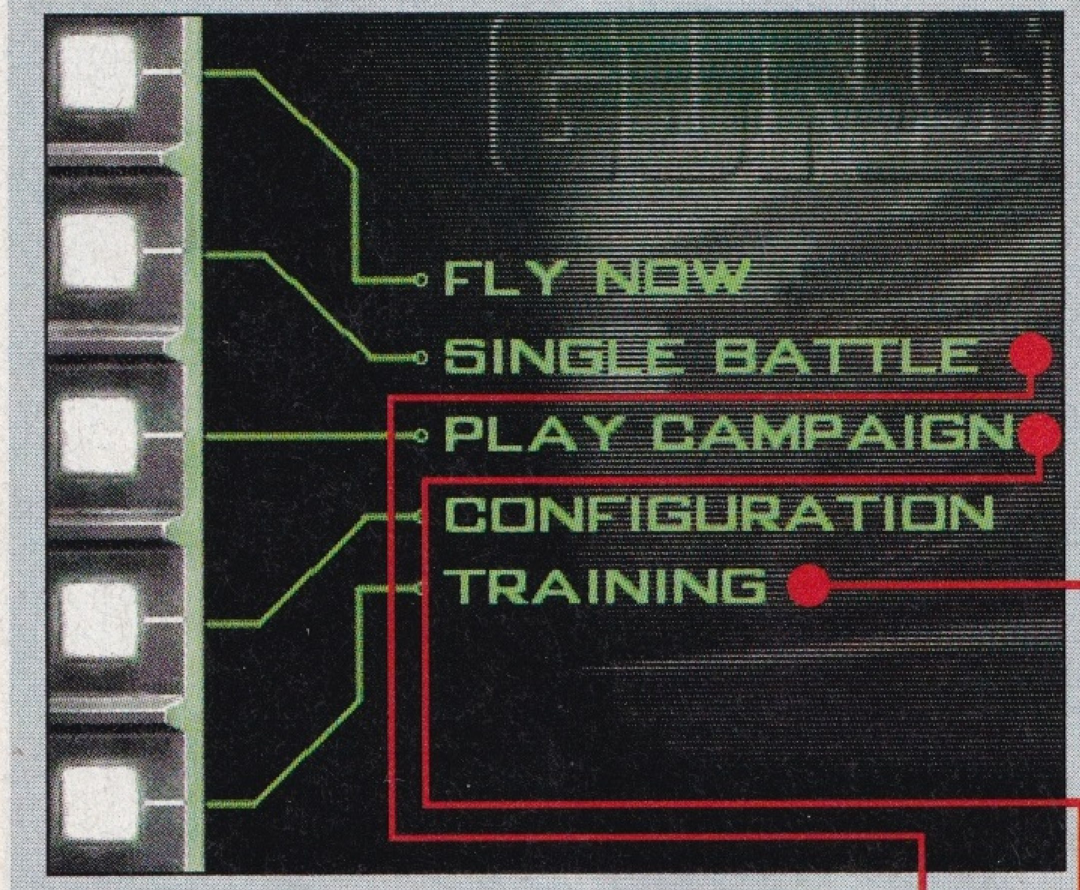
INSTALACJA

Włączamy komputer i wkładamy płytę z grą do napędu CD-ROM. Plansza powitalna pojawia się automatycznie. Wybieramy opcję Install, a potem język, w którym odbędzie się instalacja (angielski, francuski lub niemiecki). Teraz wystarcza zatwierdzać kolejne kroki. Program nie sprawdza wersji DirectX, więc jeśli mamy już wersję 7.0 lub wyższą, rezygnujemy z proponowanej instalacji tych sterowników.

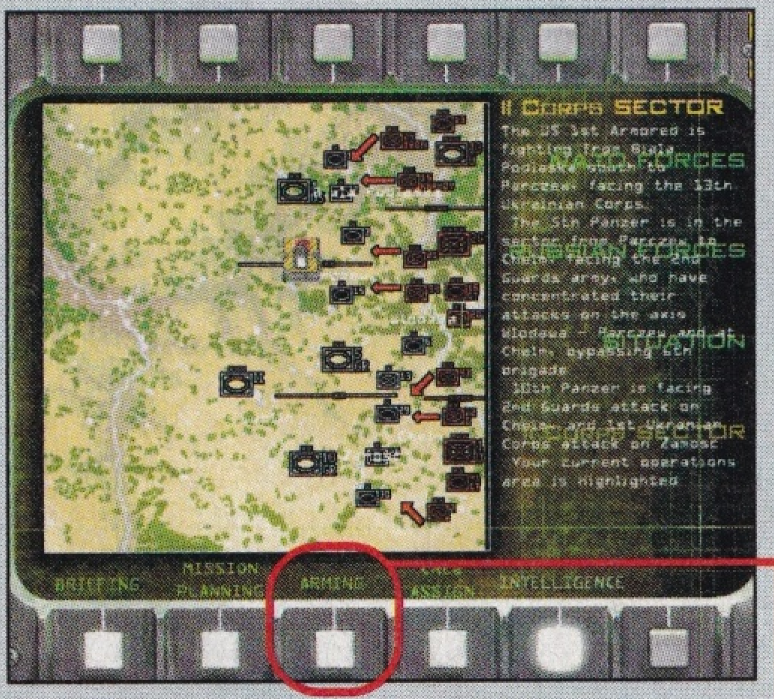
TECHNIKALIA

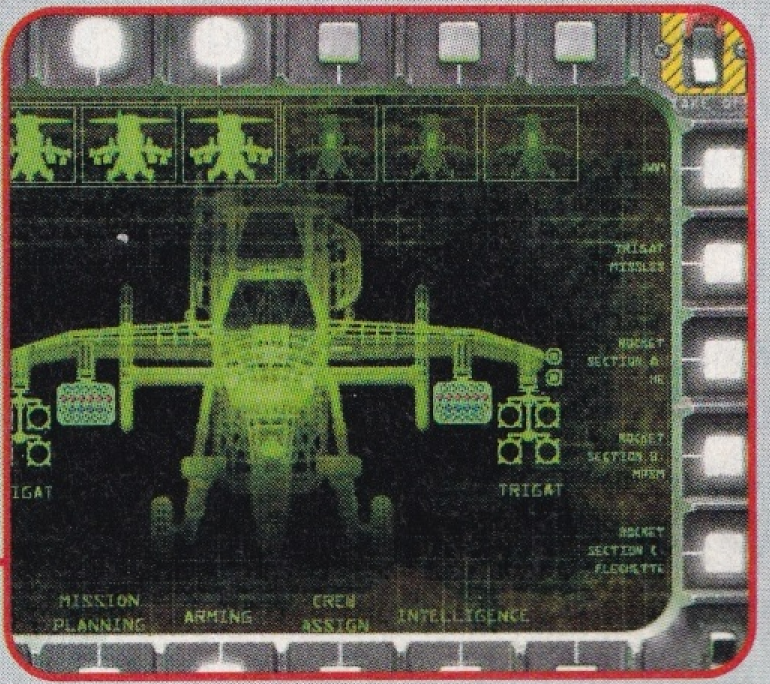
Grafika w Gunship! jest okazała, choć **GRY** wolałyby, aby krajobraz Polski był bardziej szczegółowy. Za to lasy składają się z oddzielnych drzew! To ważna zaleta: jako piloci śmigłowców często wykorzystujemy ścianę lasu, by ukryć się przed wzrokiem przeciwnika. Przykro było za każdym razem oglądać toporny mur powleczony obrazkiem z drzewami.

PRZEBIEG GRY



1 Na początku wybieramy misje pojedyncze ● lub rozpoczęcie kampanii ●. Wybranie FLY NOW rzuca nas w sam środek pola bitwy. Osoby, które nie grały wcześniej w symulatory helikopterów, powinny najpierw odbyć trening ●







3 Czytamy opis zadania i uzbrajamy nasz śmigłowiec ●. Wybieramy też, w którego z pilotów się wcielimy ●. Klikamy na przycisk i misja się rozpoczyna. Jesteśmy już w powietrzu!



2 Teraz decydujemy, do którego z dywizjonów się zaciągniemy ●. To ważny wybór: od niego zależy, jakim helikopterem będziemy latać



4 Uzbrojeni po zęby szukamy sobie jakiegoś celu. Wystarczy lecieć wyznaczoną trasą – drugi pilot (operator uzbrojenia) sam znajduje i namierza wrogie maszyny. Jeżeli chcemy, zajmujemy jego miejsce



5 Wtedy role się odwracają: naszym zadaniem jest wyszukiwanie i namierzanie celów. Pilotowanie helikoptera przejmuje komputer, zaś my za pomocą klawiatury wskazujemy kierunek, w którym ma się udać nasza maszyna

Czym latamy?



Wielozadaniowy AH-64 Apache, ulubiona zabawka armii amerykańskiej



Eurocopter Tiger, zwinny śmigłowiec będący na wyposażeniu armii niemieckiej



Mi-28 Havoc, ciężki rosyjski helikopter o olbrzymiej sile ognia

W miastach trudno znaleźć dwa identyczne budynki. Szczegóły uzbrojenia pojazdów są dobrze widoczne. Walki toczą się w różnych godzinach, więc często oglądamy malownicze wschody i zachody słońca, a czasami otacza nas nieprzenikniona czerń nocy. Nieraz zaskakuje nas deszcz, burza i wichury utrudniające lot.

Oglądane z bliska skutki wybuchów rozczarowują: uszkodzony pojazd wroga zaczyna dymić, ale często zamiast kompletnie zniszczonego wraka na jego miejscu pojawia się czarna plansza z narysowanym ognikiem. Jest to oczywisty błąd grafiki i **GRY** mają nadzieję, że zostanie on naprawiony po wydaniu łatki.

Dźwięk robi dobre wrażenie. Warkot rotorów przerywany jest terkotem działek, grzmotem wybuchających pocisków i komunikatami radiowymi sprzymierzonych oddziałów. Gdy zahaczamy naszą maszyną o drzewa, słychać szelest gałęzi potrącanych podwoziem. Drugi pilot na bieżąco informuje nas o namierzanych celach i wybranej broni, dzięki czemu nie tracimy czasu na przeszukiwanie ekranów uzbrojenia.

Najsłabszą stroną gry jest instrukcja. Nie dość, że po angielsku, to jeszcze napisana jest trudnym technicznym językiem i zawiera sporo błędów. W dodatku ilustracje są czarno-białe i nie widać na nich ważnych szczegółów!

WERDYKT

Gunship! jest znakomitą grą wprowadzającą nas w świat helikopterów. Dzięki licznym uproszczeniom w pełni koncentrujemy się na dynamicznej akcji. Śmigłowce nie sprawiają trudności w pilotażu i szybko uczymy się prowadzić je instynktownie. Kampania jest tylko jedna, ale warto rozegrać ją kilka razy, walcząc po różnych stronach konfliktu.

GRY polecają Gunshipa! tym, dla których inne symulatory śmigłowców są zbyt trudne. Tutaj lata się i strzela wyjątkowo przyjemnie.

STEROWANIE

Myszą, klawiaturą i dżojstikiem. Szczegółowy opis działania dżojstika z przepustnicą przedstawiamy w ściągawce na stronie 62

DETALE

Co widzimy



Czołg trafiony pociskiem zatrzymuje się i staje w płomieniach. Marny los jego załogi!



Miasta są małe, ale lot między budynkami i tak robi imponujące wrażenie. Każda budowla jest inna!



Odpalone pociski nieubłaganie zmierzają do celu, zostawiając za sobą smugę białego dymu



Efekty świetlne przygotowano znakomicie. Wybuch wroga trafionego z bliska rakietą wygląda bez zarzutu

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Gunship!

Producent:
MicroProse/Hasbro

Wydawca w Polsce:
CD Projekt

PROGRAM PO ANGIELSKU

wersja na **PlayStation**	brak
wersja na **Nintendo 64**	brak
wersja na **Dreamcasta**	brak
ograniczenia wiekowe	od 15 lat
poziom trudności	dla średnio zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**bardzo dobra**	**5,00**
GUNSHIP!		Porządny symulator helikoptera. Dobra rozrywka dla graczy lubiących ciche podchodzenie wroga i piekło walki na nowoczesnym polu bitwy	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dobra**	**3,67**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 5196950	3
Serwis online	1%	www.cdprojekt.com	5
INSTALACJA	**9,4%**	**dobra**	**3,55**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest (895 MB)	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0,05 kB)	3
Podręcznik	2%	mierny	2
Język podręcznika	2%	angielski	1
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**bardzo dobry**	**4,53**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D I • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • płynny	4,5
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • skokowy	3
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	skokowy • płynny	4,5
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	skokowy • płynny	4,5
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • skokowy	4,5
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • zawiesza się	3,5
OBSŁUGA	**4%**	**dobra**	**4,00**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura, dżojstik	5
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	średnia	3
Zapis stanu gry	1%	tylko w niektórych miejscach	3
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dobra**	**3,83**
Jakość grafiki	2%	dobra	4
Dźwięk i muzyka	2%	bardzo dobre	5
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	dobry	4
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/ośmiu	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**4,68**
Punkty dodatnie/ujemne			
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra**	**4,70**
CENA/JAKOŚĆ		**dobra**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)		**99 złotych**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)		**89 zł** Sirius, Wadowice, tel. (33) 823 52 11	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość		99 zł / 4,70 = 21,06 = dobra	

Metal Fa



Gra strategiczna na PC | Potężne roboty ruszają do boju! Nowa strategia czasu rzeczywistego to połączenie taktyki, zarządzania i... zabawy klockami

TREŚĆ GRY

W XXIII wieku ludzkość w końcu odkryła tajemnicę podróży z prędkością nadświetlną. Wykorzystując nową technologię, ludzie wyruszyli w kosmos. Wkrótce natknęli się na pozostałości agresywnej i bardzo zaawansowanej technicznie rasy Hedoth. Teraz trzy wielkie KorpoNacje rywalizują o dostęp do znalezisk. Wojna wisi na włosku.

W tym odległym świecie przyszłości do walki używa się potężnych robotów bojowych zwanych combotami. Każda z KorpoNacji specjalizuje się w produkcji innego rodzaju maszyn. Rimtech buduje comboty, które mają dobre systemy obronne i potężną broń. Żołnierze Mil-Agro są bezwzględni w walce i nie oszczędzają swoich przeciwników. Ich comboty uzbrojone są przeważnie w gigantyczne topory lub pazury rozrywające przeciwników na strzępy. Neuropa to najbardziej zaawansowana technicznie KorpoNacja. Jej comboty bywają wyposażone w systemy maskujące i używają potężnych broni energetycznych.

Rozgrywka jest skomplikowana. Oprócz zwykłych jednostek, takich jak czołgi, samobieżne wyrzutnie rakiet czy artyleria polowa, budujemy też comboty. Gdy wyprodukujemy części w fabryce, zostają one umieszczone w montażowni. Każda maszyna składa się z nóg, dwóch ramion, korpusu i załogi. Tylko od nas zależy, jakiego combota zbudujemy. Projektowanie ich przypomina zabawę klockami i daje wiele możliwości. Sami ustalamy, jaki zestaw robotów odpowiada naszemu stylowi gry.

Ten oryginalny pomysł ma swoje dobre i złe strony. Wielka różnorodność części pozwala na budowanie coraz skuteczniejszych maszyn. Niestety gdy mamy tyle możliwości, nie bardzo wiadomo, na którą się zdecydować. Trudno jest też kontrolować w tym samym czasie walkę, rozbudowę bazy i produkcję combotów. Gra przeznaczona jest więc dla osób, które oprócz podzielnej uwagi mają jeszcze trzy ręce i przynajmniej czworo oczu. Trudno uznać to za zaletę.

INSTALACJA

Program oferuje nam możliwość zainstalowania gry na trzy różne sposoby. Minimalna instalacja zajmuje najmniej miejsca na dysku, ale gra wolno działa. Pełna instalacja przyspiesza działanie, ale wymaga ponad 500 MB miejsca na dysku. **GRY** polecają instalację custom (po polsku: własną), w której sami ustalamy, jakie składniki gry mają być skopiowane na twardy dysk, a które będą doczytywane z płytki CD. Gdy zainstalujemy tylko mapy dla jednego gracza, gra zajmuje mniej miejsca, a działa szybko.

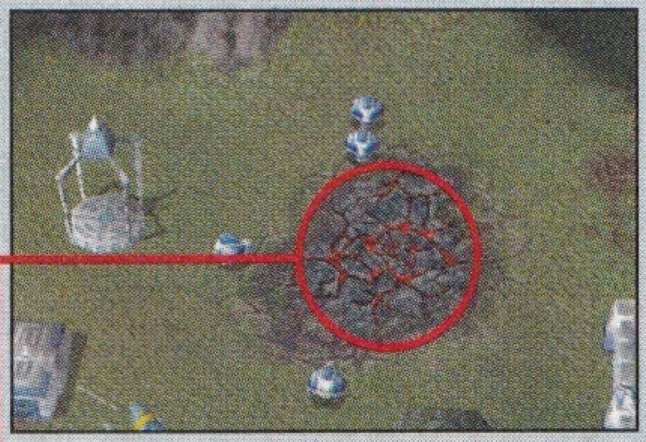
TECHNIKALIA

Metal Fatigue wykorzystuje w pełni trójwymiarową grafikę. Pole walki swobodnie obracamy i oglądamy pod dowolnym

PRZEBIEG GRY



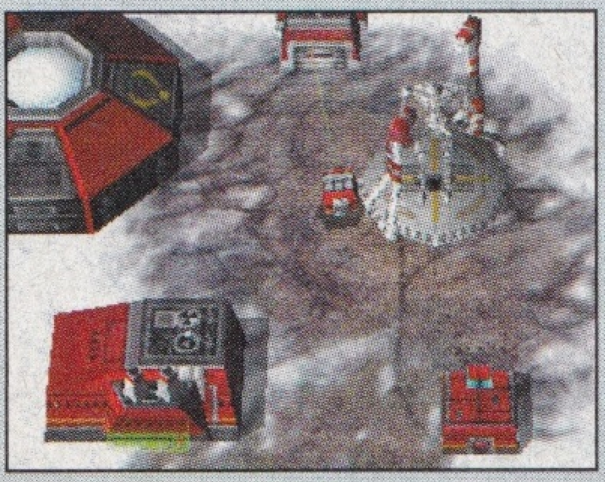
1 Bazę można zbudować tylko za pomocą pojazdów budowlanych. Klikamy na maszynę, a obok ukazują się możliwe do stworzenia budynki



2 Metadżule to nasze pieniądze. Za nie kupujemy jednostki, budynki i części. Metadżule wydobywamy z kraterów z lawą



3 Jednostki możemy formować w oddziały. Zaznaczamy kilka, naciskamy klawisz [ctrl] i klawisz od [1] do [9]. Naciśnięcie cyfry wywołuje wybrany oddział



4 Fabrykę części i montażownię combotów budujemy jak najszybciej. To w nich powstaje trzon naszej armii!



5 Żaden combot nie rusza z miejsca bez załogi. Pilotów trzeba najpierw wyszkolić w cryofarmach



6 Combot prawie złożony. W zależności od konfiguracji wykorzystamy go do różnych zadań: od zwiadu do ataku



7 Zostaliśmy zaatakowani! Musimy zadecydować, jakich broni używa dany combot. W naszej armii są zarówno snajperzy, jak i rzeźnicy posługujący się dwoma potężnymi toporami

[1] Ang. Zmęczenie metalu. Wymowa: metal fatig

tigue

[1]

kątem. Budynki i zwyczajne jednostki nie zrobiły na **Grach** szczególnego wrażenia, ale comboty prezentują się wspaniale. Są doskonale animowane, poruszają się płynnie i naturalnie. Dla każdej KorpoNacji przygotowano odmienną muzykę, doskonale uzupełniającą rozgrywkę.

WERDYKT

GROM podoba się prosta, ale czytelna oprawa Metal Fatigue. Ta dobra, choć nie doskonała gra wciąga wielbicieli strategii. Jednak dla początkujących jest zbyt trudna ze względu na skomplikowaną obsługę. Krótko mówiąc: przyzwoita rzemieślnicza robota.

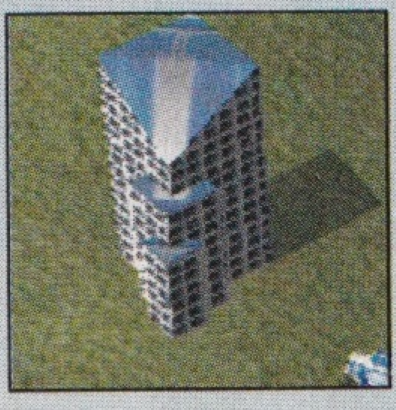
STEROWANIE

- Lewy przycisk myszy – wybór jednostki
- Dwukrotne kliknięcie – wybór wszystkich jednostek danego typu
- Prawy przycisk myszy – akcja (atak, ruch)
- ← ↑ ↓ → – przewijanie ekranu
- Insert – podniesienie kamery
- del – opuszczenie kamery
- pgup – płaszczyzna w górę
- pgdn – płaszczyzna w dół
- + – przyspieszenie tempa
- − – zwolnienie tempa gry
- ctrl i F5 do F12 – przypisanie konfiguracji combota klawiszowi funkcyjnemu
- F5 do F12 – budowa combota danego typu

DETALE



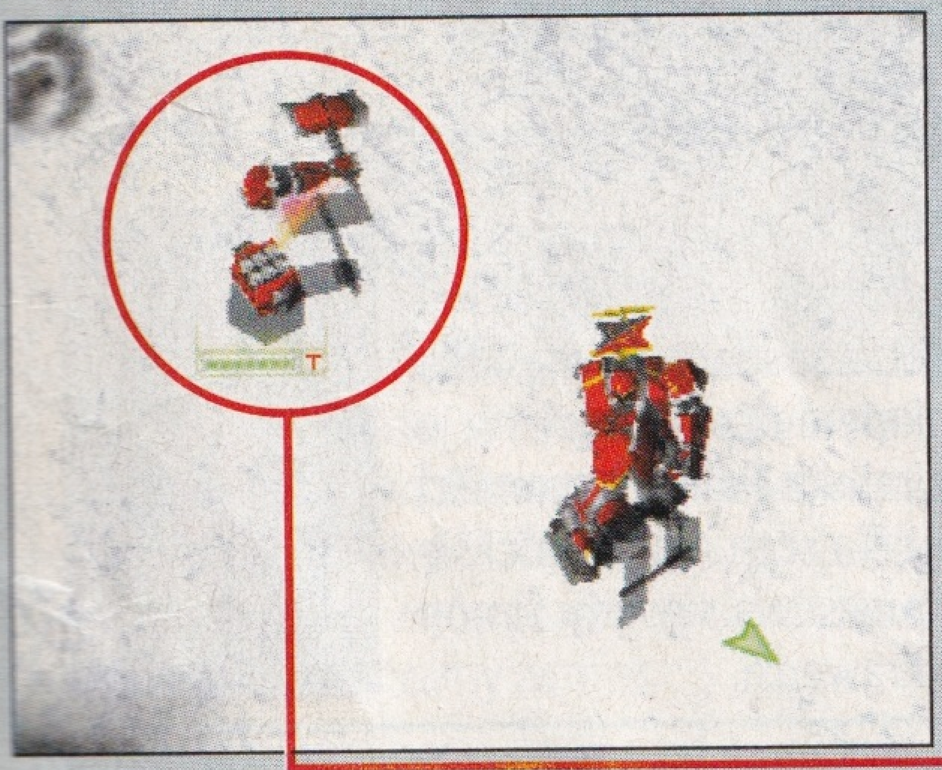
Panele słoneczne to alternatywne źródła energii. Najlepiej działają na orbicie



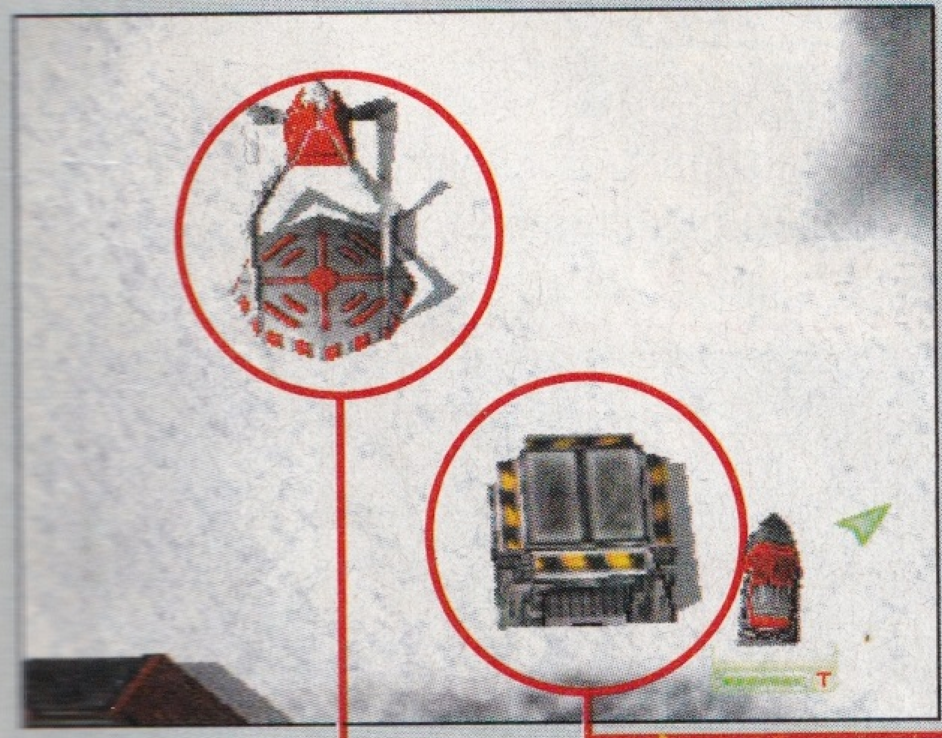
Laboratorium bada znalezione części combotów. Będą one potem dostępne do produkcji



Ramiona combotów można odrzucić, by podnieść inne. Wystarczy kliknąć na obrazek



8 Oderwane części zbieramy. Nasze comboty na bieżąco zastępują nimi zniszczone podzespoły. Pojazd budowlany przewozi niewykorzystane zdobyte części do montażowni



9 Gra toczy się jednocześnie na trzech poziomach: na orbicie, na powierzchni i w podziemiach. Do przenoszenia jednostek pomiędzy poziomami używamy teleportów i wind

PLATFORMA TESTOWA: **Windows 95/98**

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU



Metal Fatigue

Producent: **Psygnosis/Zono**

Wydawca w Polsce: **Play it!**

PROGRAM PO ANGIELSKU

wersja na PlayStation	brak
wersja na Nintendo 64	brak
wersja na Dreamcasta	brak
ograniczenia wiekowe	od 15 lat
poziom trudności	dla zaawansowanych

	WAGA		Ocena
GRYWALNOŚĆ (SUBIEKTYWNA OCENA TESTUJĄCYCH)	**50%**	**bardzo dobra**	**5,00**
		Ciekawa, nowatorska, z dużymi możliwościami. Ta gra spodoba się miłośnikom strategii czasu rzeczywistego	
POMOC TECHNICZNA	**3%**	**dostateczna**	**2,67**
Serwis telefoniczny	2%	(022) 6422766	3
Serwis online	1%	www.play-it.pl	2
INSTALACJA	**9,4%**	**bardzo dobra**	**5,36**
Łatwość instalacji programu	2%	bezproblemowa (PC)	5
Informacja o ilości zajmowanego miejsca na dysku (ilość faktycznie zajęta)	0,7%	jest	6
Informacja o ilości wolnego miejsca na dysku	0,7%	jest	6
Odinstalowanie (wielkość pozostawionych plików)	1%	bezproblemowe (0 MB)	6
Podręcznik	2%	dobry	4
Język podręcznika	2%	polski	6
Obsługa akceleratorów graficznych	1%	jest	6
DŹWIĘK – TEST NA 36 KARTACH DŹWIĘKOWYCH	**10,8%**	**celujący**	**6,00**
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI Sound • Terratec 1816 N	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Boostar 16 3D • Creative Blaster 16PCI CT4810	0,9%	działa • działa • działa	6
Soundblaster 16 PCI CT4740 • Genius Sound Maker 3 DX 2 • Super Sound 32 32W-3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust Sound Expert 128 PCI • Terratec 128 i PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128 XG PCI YMF • Aztech Platinium 3D	0,9%	działa • działa • działa	6
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound System Base 1 • XLerate PCI Sound Card PnP	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec XLerate Pro PCI Sound A3D • Diamond Monstersound MX300 • YMF 724 Yamaha	0,9%	działa • działa • działa	6
Creative AWE 64 Gold • Vobis-Soundboostar 32 Wave 3D • Aztech Galaxy Pro PCI	0,9%	działa • działa • działa	6
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Malibu Surround 64 • TurtleB Montego A3D	0,9%	działa • działa • działa	6
EWS 64 XL • Media Planet PCI cristal 4280 • Sound Blaster Live! Value model 4670	0,9%	działa • działa • działa	6
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D digital Audio PCI • Genius SoundMaker 64	0,9%	działa • działa • działa	6
Yamaha Wave Force 192XG PCIU • ICUAUD-GW805 • Typhoon Easy Lite 3D Wave Impact	0,9%	działa • działa • działa	6
OBRAZ – TEST NA 36 KOMPUTERACH I KARTACH GRAFICZNYCH	**10,8%**	**dobry**	**4,47**
Pentium 133/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 PCI	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + ATI Expert@Play • Diamond Fire 1000	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium 133/32 MB + Diamond Viper V550 • Matrox G 200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Celeron 366/32 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Celeron 366/32 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	niegrywalny • niegrywalny	1
Pentium II 350/64 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium II 350/64 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • niegrywalny	3,5
AMD K6 II 400/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD K6 II 400/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
Pentium III 500/128 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Diamond Monster 3D II • STB Voodoo3 2000 AGP	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + ATI PC2-TV • Guillemot Maxi Gamer Xentor 32	0,6%	płynny • płynny	6
AMD Athlon 600/256 MB + Hercules Dynamite TNT • Matrox G200	0,6%	płynny • płynny	6
OBSŁUGA	**4%**	**bardzo dobra**	**5,00**
Sterowanie	2%	mysz, klawiatura	4
Liczba opcji konfiguracyjnych	1%	ogromna	6
Zapis stanu gry	1%	w każdym miejscu	6
JAKOŚĆ GRY	**12%**	**dobra**	**4,00**
Jakość grafiki	2%	bardzo dobra	5
Dźwięk i muzyka	2%	dobre	4
Dialogi mówione	2%	angielskie	3
Zakres fabularny i merytoryczny gry	2%	bardzo dobry	5
Regulowany stopień trudności	2%	jest	6
Język gry	2%	angielski	1
Maksymalna liczba graczy (przy jednym komputerze/w sieci)	0%	jeden/ośmiu	
Ocena częściowa	**100%**	**bardzo dobra**	**4,90**
Punkty dodatnie/ujemne			

OCENA JAKOŚCI	**bardzo dobra**	**4,90**
CENA/JAKOŚĆ	**dostateczna**	
CENA DYSTRYBUTORA (zalecana przez wydawcę)	**159 złotych**	
CENA ATRAKCYJNA (najniższa cena znaleziona przez redakcję w danym miesiącu)	**139 zł** Sirius, Wadowice, tel. (033) 823 52 11	
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość	159 zł/4,90 = 32,48 = dostateczna	



Gra przygodowa na PC – pełna wersja na płycie GIER | Simon the Sorcerer nie jest łatwą grą. Duża liczba skomplikowanych zagadek stanowi wyzwanie nawet dla miłośników przygodówek. Od czego jednak mamy ściągawkę GIER!

Ang. Szymon czarodziej. Wymowa: sajmon de sorserer

Simon the Sorcerer II

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Instalujemy grę

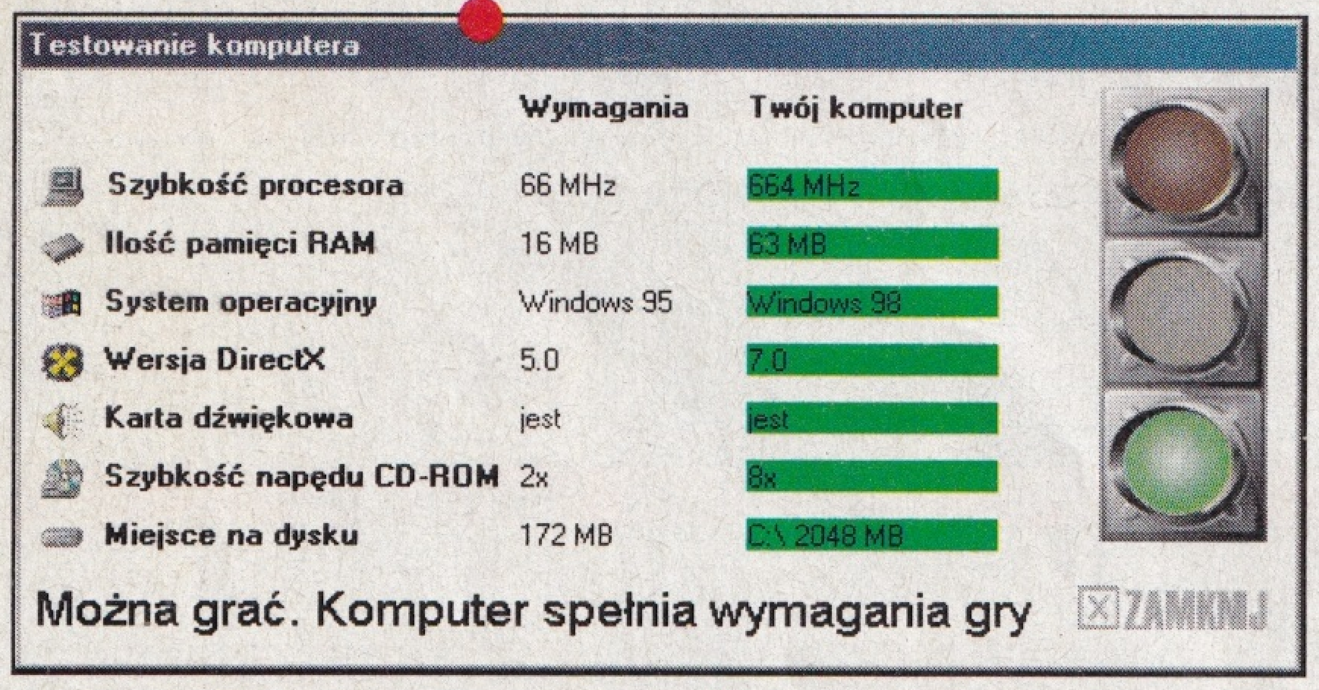
Do uruchomienia płyty **GIER** potrzebny jest tylko komputer z Windows 95/98. Od tego numeru płyta działa też na komputerach bez przeglądarki internetowej.

1 Wkładamy płytę CD z tego numeru **GIER** do napędu CD-ROM.

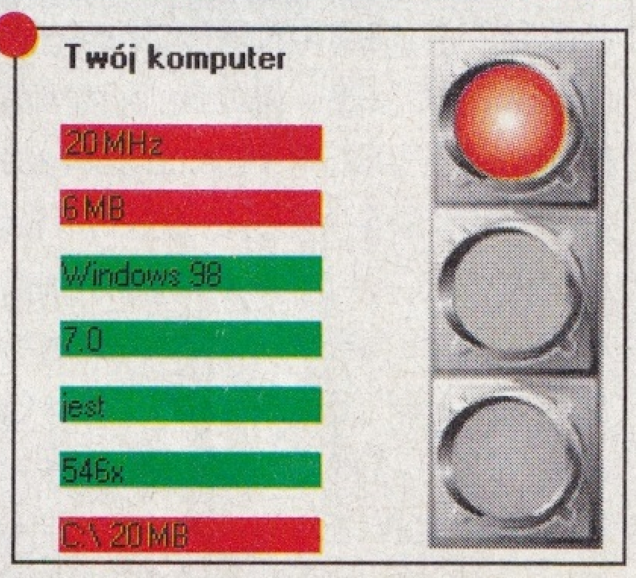
2 Pojawia się menu z włączoną zakładką Pełna wersja.



3 Sprawdzamy, czy nasz komputer spełnia wymagania gry. Klikamy na przetestuj. Program testujący wyświetla wyniki pomiarów i porównuje je z wymaganiami.

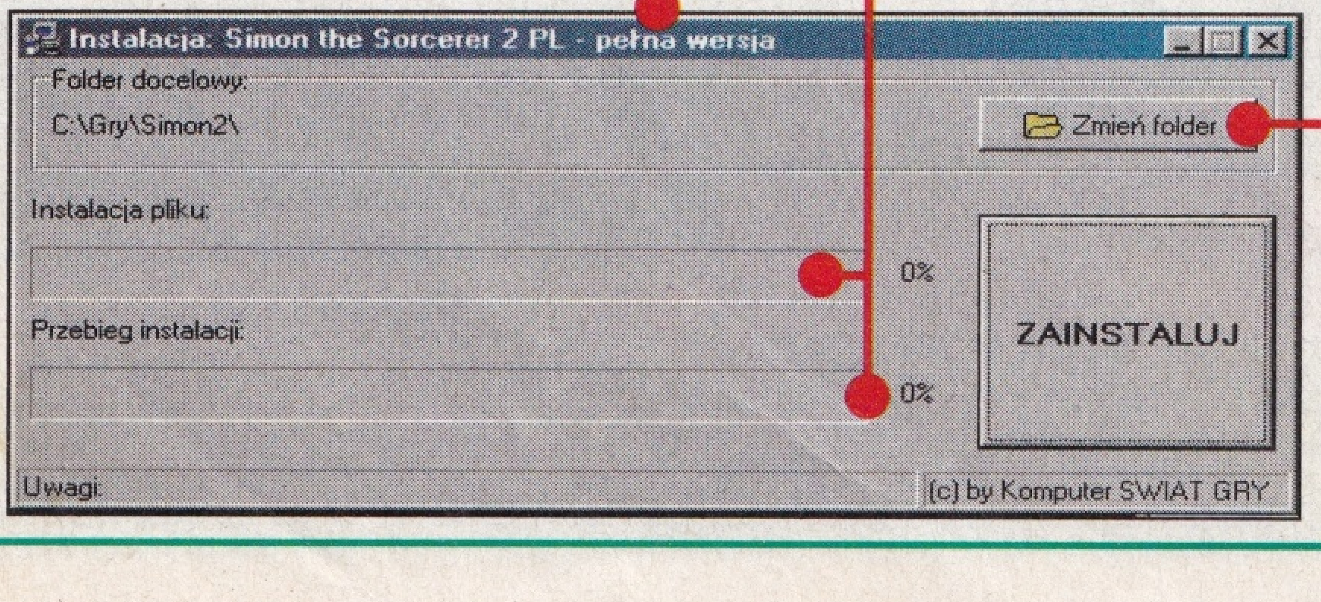


Lampka zielona oznacza, że możemy grać. Lampka żółta ostrzega, że gra nie będzie działać płynnie. Natomiast lampka czerwona to sygnał, że nasz komputer jest za słaby. Program wskazuje element komputera, który nie spełnia wymagań.

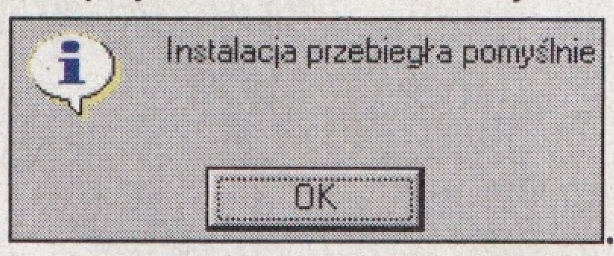


4 Zamykamy okno, klikając na ZAMKNIJ. Jeśli program testujący potwierdził możliwość grania, klikamy na zainstaluj.

5 Pojawia się okno instalacji pełnej wersji. Klikając na przycisk, możemy zmienić folder, do którego chcemy zainstalować grę. Następnie klikamy na ZAINSTALUJ. Paski pokazują przebieg instalacji.

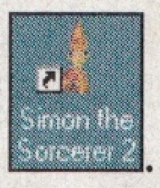


6 Po zakończeniu instalacji pojawia się informacja:



Klikamy na OK i na ⊠, zamykając płytę **GIER**.

7 Przechodzimy na pulpit Windows. Klikamy dwukrotnie na ikonę:



Odinstalowanie gry

1 Klikamy na Start Ustawienia Panel sterowania. Dwukrotnie klikamy na Dodaj/Usuń programy.

2 Na liście wskazujemy pozycję Simon the Sorcerer 2 PL pełna wersja i klikamy na Dodaj/Usuń i na OK.

Zaczynamy grę



Rand, prosty chłopak z konserwatywnej rodziny, chciał zostać czarownikiem. Nocami czytał magiczną księgę, studiując tajemne zaklęcia. Gdy jego ojciec się o tym dowiedział, spalił diaboliczne lektury syna. Z popiołów powstał duch czarownika Sordida. Przy pomocy zafascynowanego Randa Sordid chce teraz zemścić się na Simonie, czarodzieju-amatorze.

W tej historii przypada nam właśnie rola Simona: tchórzliwego, lecz sympatycznego adepta magii. Aby powrócić do naszego świata, musimy odnaleźć śluzowicę: źródło energii potrzebne do powtórnego uruchomienia magicznej szafy. Podobno jest ukryta w królewskim skarbcu...

Wędrujemy



Gdy klikamy na jakieś miejsce, Simon idzie tam. Jeśli jest to przejście (na przykład korytarz), Simon opuszcza daną scenę. Aby przejść przez zamknięte drzwi, najpierw je otwieramy (patrz ramka **Paleta czynności magicznych**). Jeśli cała scena nie mieści się na ekranie, obraz przesuwa się, gdy Simon dochodzi do jego krawędzi.

Nosimy przedmioty

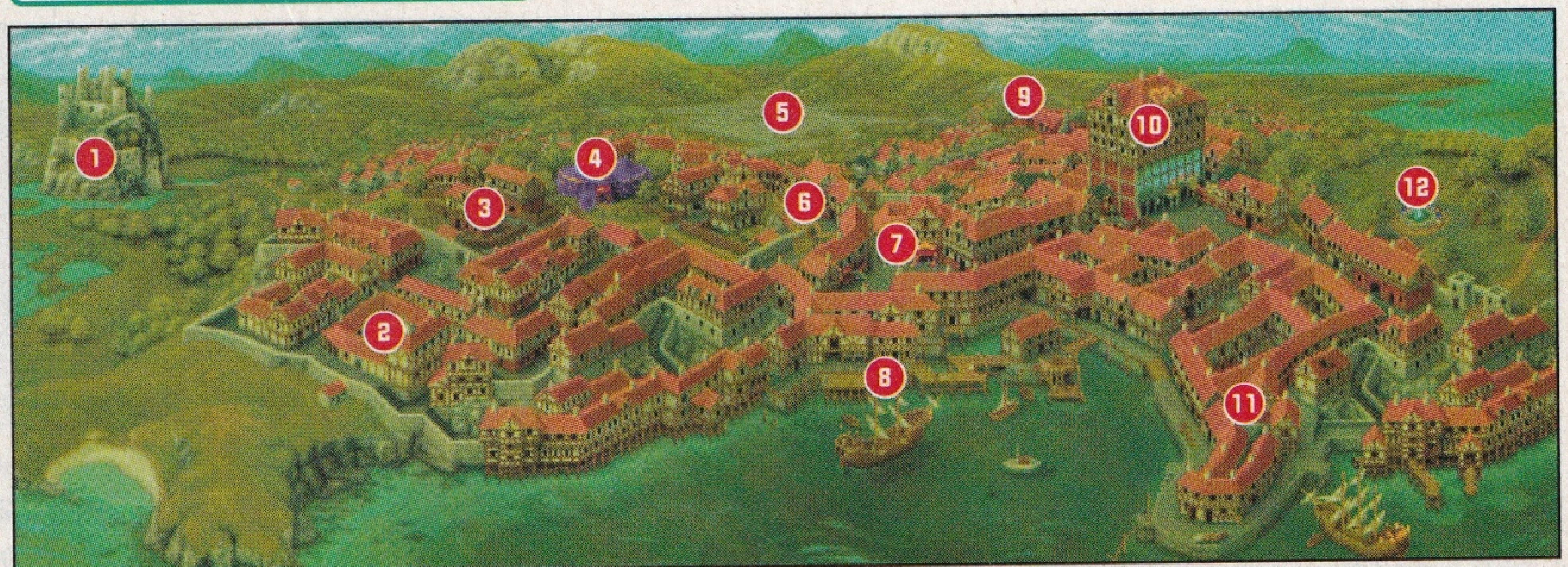
Zbierane przez nas przedmioty trafiają do magicznej czapki Simona. Jej zawartość widzimy u dołu ekranu. Jednocześnie widoczne jest najwyżej 10 przedmiotów. Jeśli w czapce jest ich więcej, używamy strzałek do przewijania listy.



Przydatne klawisze

- F5 – pominięcie sekwencji wprowadzającej (tak zwanego intro) i przerywników filmowych
- F10 – podświetlenie ważnych obiektów
- ctrl T – przełączanie między dialogami mówionymi a pisanymi
- ctrl M – włączenie/wyłączenie muzyki

Korzystamy z mapy



Mapa pokazuje tylko część terenu. Przewijamy ją, zbliżając kursor do krawędzi ekranu.

1. Zamek
2. Rynek
3. U Calypso
4. Konkurs Magów
5. Bagno
6. Biuro
7. ulica Handlowa
8. Doki
9. Domek Trzech Misiów
10. MucSwamplings
11. Mr.Tatoo
12. Fontanna

Korzystamy z menu gry



Aby wywołać menu gry, używamy kartki, która leży w naszej czapce. Wybieramy ikonę **Użyj** z palety czynności magicznych, a potem klikamy na ikonę kartki.

Zapisujemy stan gry

Klikamy na Zapisz. Pojawia się okno zapisu:

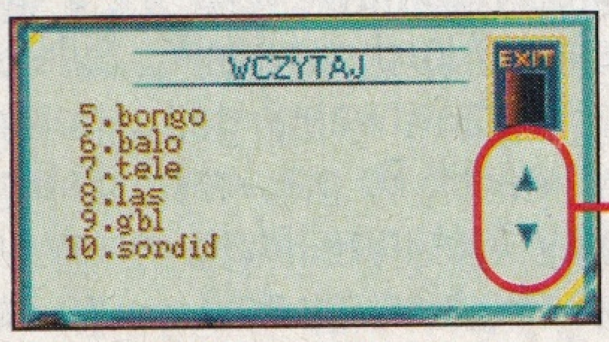


Klikamy na poprzednio używaną lub nową (ostatnią) pozycję, po czym wpisujemy nazwę naszego zapisu gry. Jeżeli zapisów jest więcej niż sześć, przewijamy ich listę za pomocą strzałek.



Wczytujemy stan gry

Klikamy na Wczytaj. Pojawia się okno wczytywania:



Klikamy na jeden z zapisów. Jeśli jest ich więcej niż sześć, używamy strzałek do przewijania listy, by znaleźć właściwy.

Kończymy grę

Wywołujemy główne menu gry i klikamy na Koniec. Pojawia się pytanie, czy jesteśmy pewni swojej decyzji. Aby odpowiedzieć twierdząco, wciskamy klawisz T:



Uwaga! Grę można wyłączyć, wciskając w dowolnym momencie alt F4, jednak nie róbmy tego bez potrzeby, gdyż program zamyka się wówczas nieprawidłowo. Uruchomione później programy pod Windows nie będą odtwarzały muzyki, dopóki nie zrestartujemy komputera.

Paleta czynności magicznych

W grze kierujemy Simonem za pomocą ikon czynności. Klikamy na odpowiednią ikonę, a potem na obiekt, którego czynność dotyczy. Może to być przedmiot znajdujący się na planszy albo w kapeluszu. Gdy wskazujemy go kursorem, w dolnej części ekranu wyświetla się jego nazwa. Aby zobaczyć wszystkie ważne elementy planszy, wciskamy klawisz F10.

Przesuń
Przesuwamy obiekty lub przełączamy dźwignie.

Otwórz/Zamknij
Otwieramy lub zamykamy drzwi i inne przedmioty widoczne na planszy. Otwierać możemy też obiekty znajdujące się w czapce, na przykład zestaw z posiłkiem.

Obejrzyj
Warto oglądać przedmioty i elementy sceny, gdyż Simon często wygłasza wtedy komentarze zawierające wskazówki.

Zabierz
Zabrany przedmiot ląduje w naszej czapce.

Rozmawiaj
Przeprowadzamy rozmowę ze wskazaną osobą. Na dole ekranu pojawia się lista zdań – kursorem myszy wybieramy, które z nich chcemy powiedzieć. Nawet jeśli wypytamy o wszystko i postać nie chce już z nami rozmawiać, pamiętajmy, że w trakcie gry mogą pojawić się nowe tematy, warto więc wrócić do konwersacji. Jeśli rozmówca jest nudny, przerywamy jego wypowiedź, wciskając prawy przycisk myszy.

Użyj
Używamy wybranej rzeczy. Zwykle po wskazaniu przedmiotu kursor zmienia się w [ikona]. Oznacza to, że mamy użyć przedmiotu w połączeniu z innym obiektem (na przykład używamy kluczy na drzwiach).

Załóż na siebie
Zakładamy wybraną rzecz, na przykład ubranie.

Podaruj
Oddajemy wskazany przedmiot wybranej osobie. Gdy klikamy na przedmiot, kursor przybiera inny kształt. Następnie wskazujemy osobę, której chcemy wręczyć przedmiot.

PRZEWODNIK

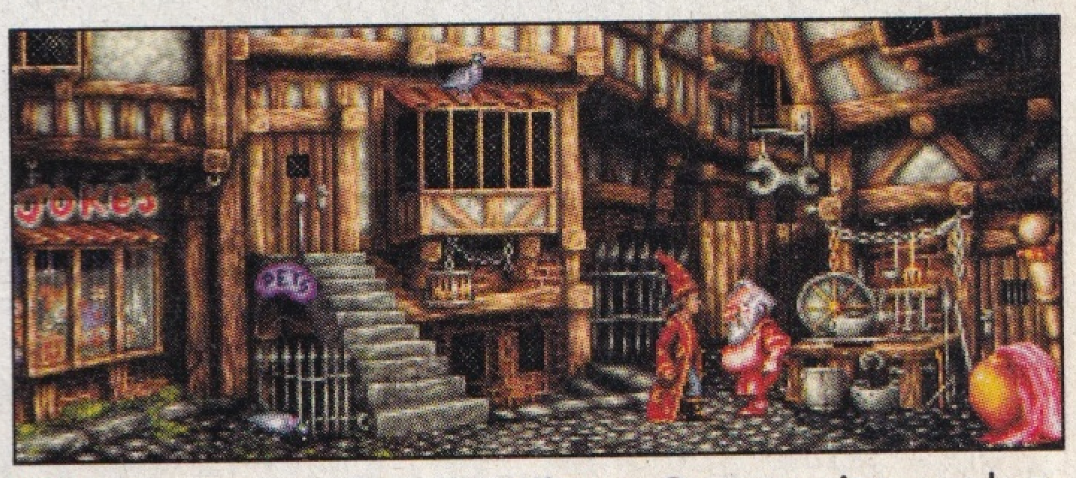
Królestwo za pensa



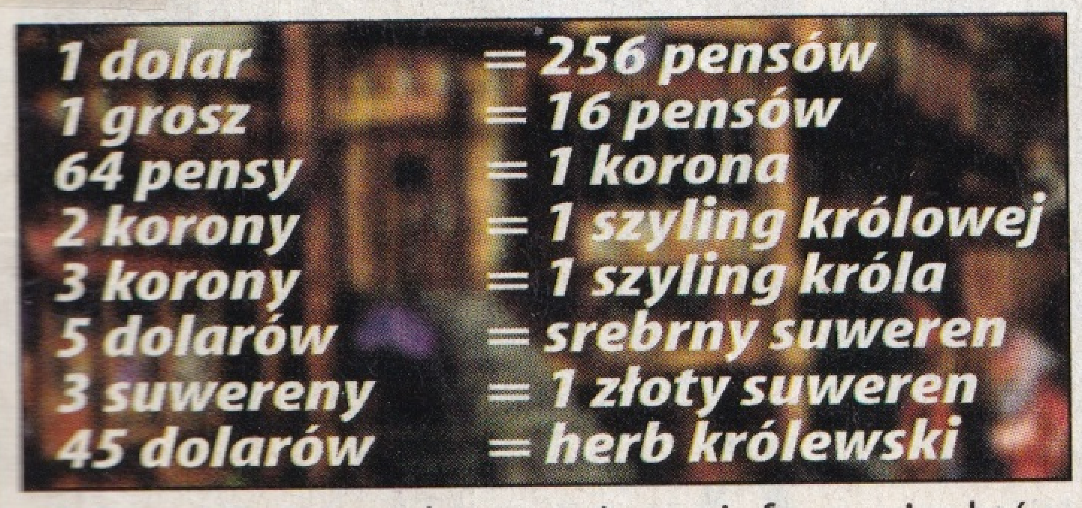
1 Wchodzimy do sklepu. Rozmawiamy z Calypso i jego wnuczką. Bierzemy kij baseballowy i barwnik. Trudno znaleźć? Wciskamy F10. Opuszczamy sklep. Przez wyrwę w płocie wychodzimy na miasto. Na mapie wybieramy zamek.



2 Strażnicy domagają się opłaty za przejście. W rozmowie pojawia się pytanie o wartość dolara. Zadajemy je i zapisujemy rachunki. Jeśli za pierwszym razem nie zdążyliśmy zapisać wszystkiego, prosimy o powtórzenie. Żegnamy się.



3 Idziemy na ulicę Handlową. Rozmawiamy z krasnoludzkim handlarzem. Konwersacja szybko się kończy. Ponownie rozpoczynamy rozmowę i pytamy o stan interesów. Oferujemy handlarzowi pomoc i pytamy, co będziemy z tego mieli.

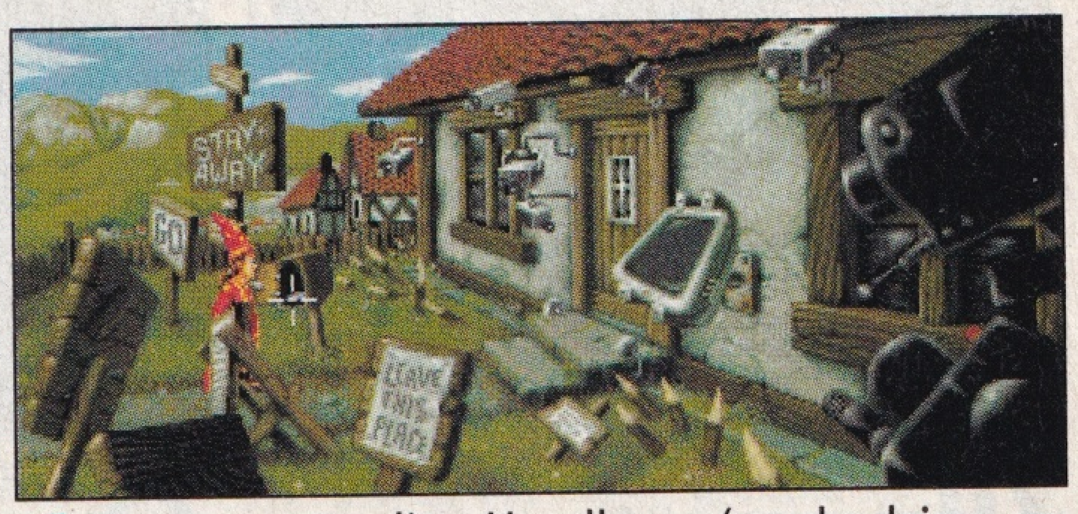


1 dolar	= 256 pensów
1 grosz	= 16 pensów
64 pensy	= 1 korona
2 korony	= 1 szyling królowej
3 korony	= 1 szyling króla
5 dolarów	= srebrny suweren
3 suwereny	= 1 złoty suweren
45 dolarów	= herb królewski

4 Do obliczeń wykorzystujemy informacje, które uzyskaliśmy od strażników. A oto gotowe odpowiedzi: 15 dolarów (jeden złoty suweren), jeden dolar (16 groszy), trzy złote suwereny (królewski herb). W nagrodę dostajemy łom.



5 Po lewej stronie ulicy jest sklep ze śmiesznymi rzeczami (witryna JOKES). Wchodzimy tam. Gdy właściciel zakłada na głowę maskę małpy, zabieramy książkę. Oglądamy napis Stinko Kit pod sufitem i rozmawiamy ze sprzedawcą.



6 Opuszczamy ulicę Handlową (wychodzimy na ulicę za handlarzem). Odwiedzamy Domek Trzech Misiów. Otwieramy skrzynkę pocztową. W środku jest list. Zabieramy go i opuszczamy to miejsce. Na mapie wybieramy biuro.

Szukamy przebrania



7 Przed lokalem siedzi smutny błazen. Rozmawiamy z nim. Dajemy mu książkę z kawałami. W zamian dostajemy dętkę. Wchodzimy do biura. Rozmawiamy z sekretarką i wybieramy dowolny rodzaj pożyczki. Otwieramy drzwi do gabinetu szefa i wchodzimy.



8 Rozmawiamy z szefem. Gdy zaczyna szukać odpowiedniego formularza, szybko wkładamy do stojącego na biurku pojemnika list zaadresowany do Trzech Misiów (używamy listu na aktach). Opuszczamy biuro i wracamy do Domu Trzech Misiów.



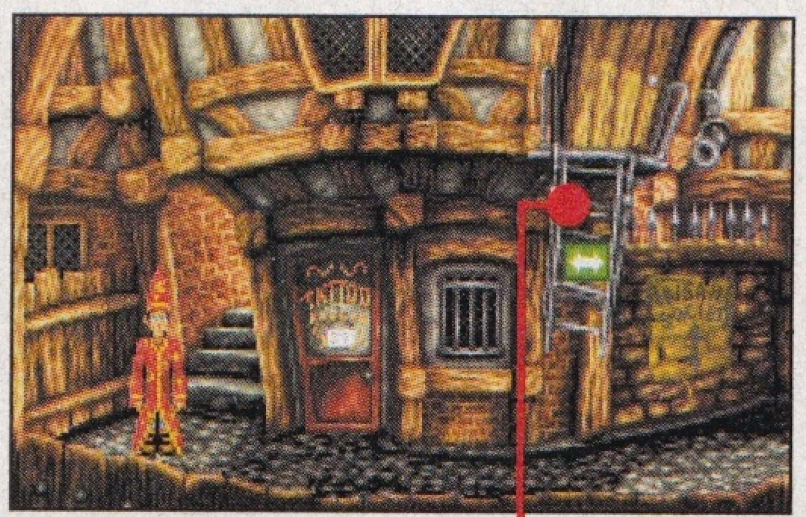
9 W prawej części domu (ekran przewija się) znajdujemy gumowe rękawice, które zabieramy. W kuchni widzimy odkręcony kran. Przesuwamy go. Oooo! Domownicy wrócili! Po przykrej podróży opuszczamy fontannę. Idziemy w lewo. Na mapie wybieramy doki.



10 Zza skrzyni wyłania się Złotoloka. Rozmawiamy z nią, aż pojawia się wątek skrzyni i obiecujemy pomoc. Używamy łomu na skrzyni. Zabieramy perukę i ponton. Wędrujemy w prawo. Rozmawiamy z Um Bongo, który żali się na brak tancerzy.



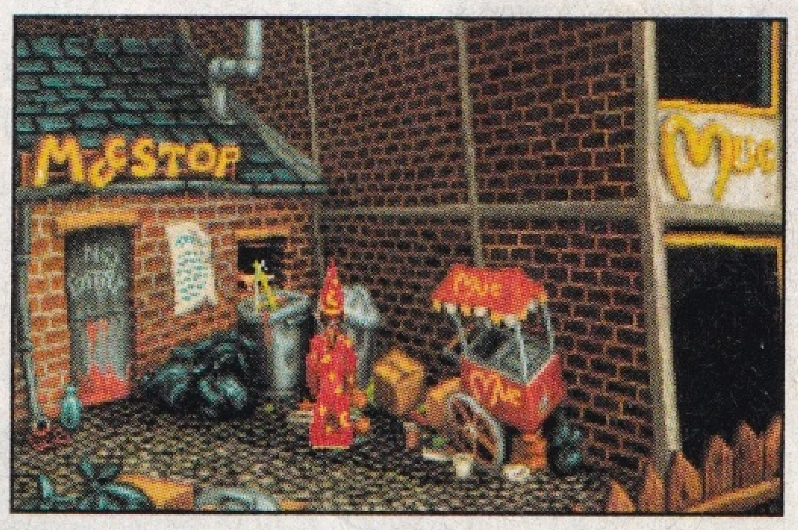
11 Opuszczamy doki. Wracamy do Domu Trzech Misiów. Gdy miś-tata skończy nas przesłuchiwać, dajemy mu perukę. W podzięce otrzymujemy owsiankę. Wychodzimy. Na mapie wybieramy lokal Mr. Tatoo.



12 Przesuwamy trap ●. Klikamy na drzwi u góry i otwieramy je. Jesteśmy w klubie dziwaków. Rozmawiamy z patelniowcem – ryba daje nam notes. Używamy notesu na patelniowcu, który ślubował głuchotę.



13 Pytamy patelniowca o warunki przystąpienia do klubu. Potrzebują nosiciela owsianki. Zakładamy owsiankę (ikona ▣). Dostajemy wór ze śmieciami. Otwieramy go i znajdujemy 100 dolarów, linę bungee oraz klin.

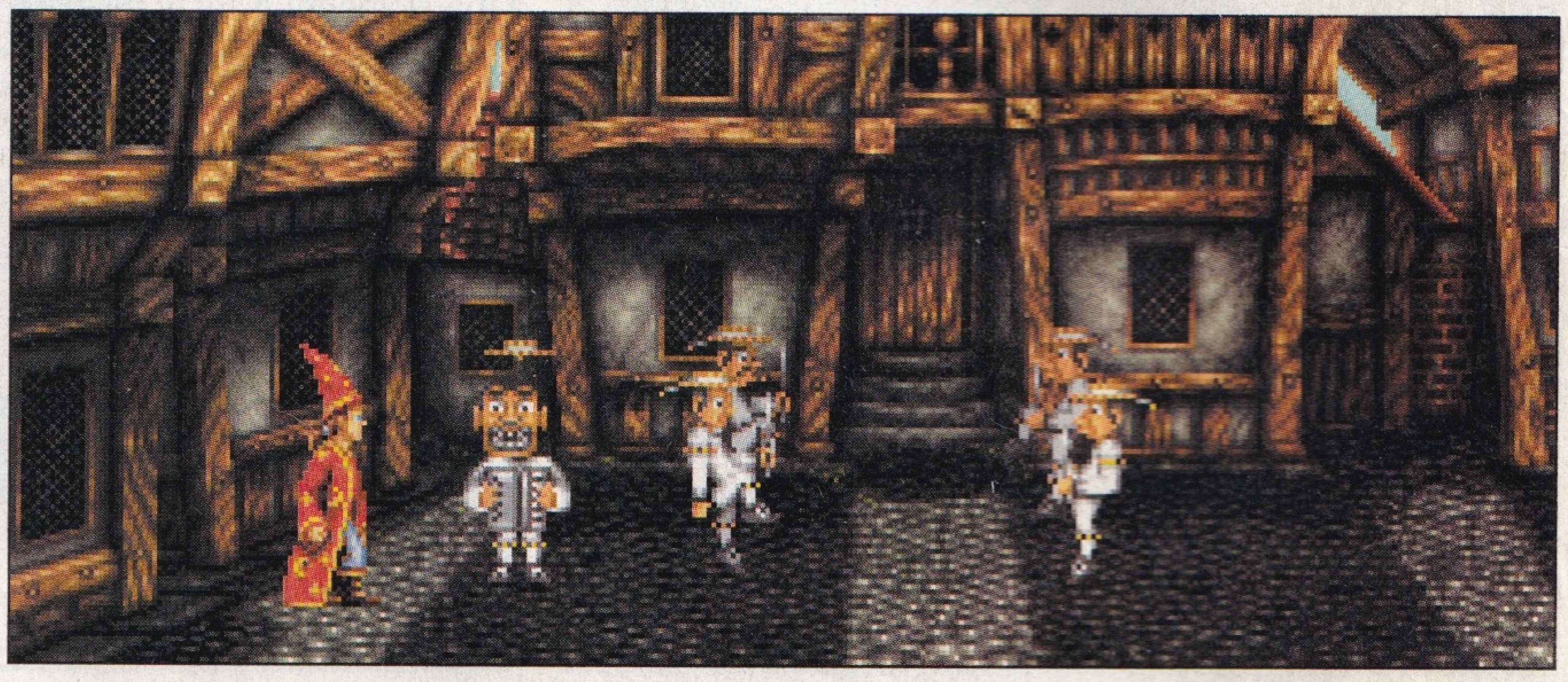


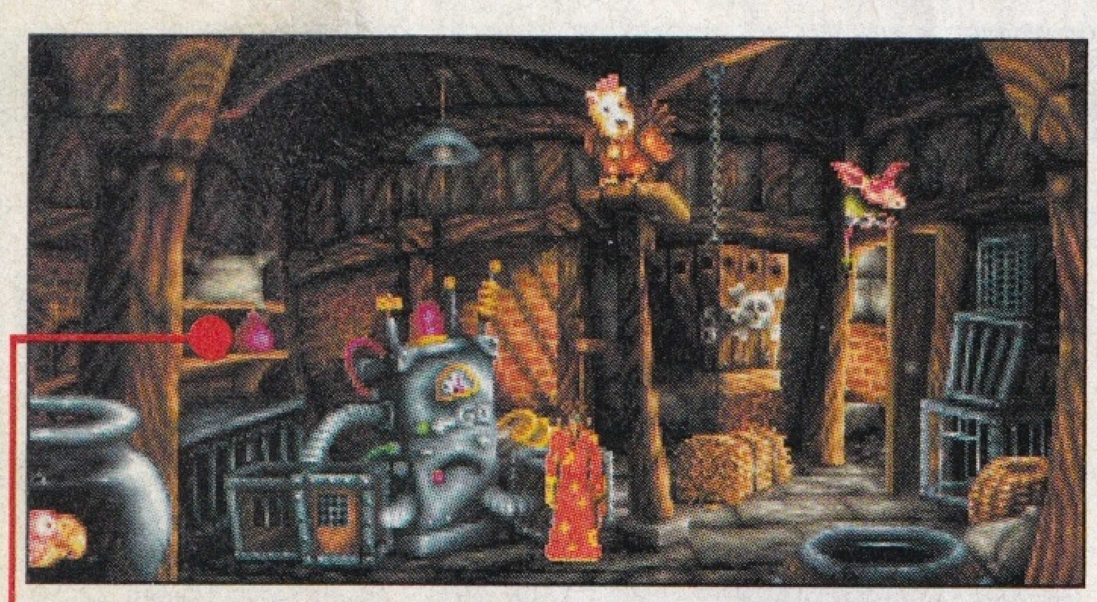
14 Idziemy do restauracji MucSwampling's. Tam rozmawiamy z panem z balonami, aż dostajemy kupon i balon. Idziemy w lewo (nie do środka!) i oglądamy śmietnik. Zdobywamy wędkę. Wchodzimy do lokalu.



15 Rozmawiamy z tatuażystą i z lamerem. Gawędzimy z obsługą i prosimy o zrealizowanie kuponu. Dostajemy zestaw dziecięcy. Otwieramy go. Wychodzimy z restauracji. Na mapie wybieramy Rynek.

16 Rozmawiamy ze stojącym po lewej stronie rynku akordeonistą. Jeden z tancerzy złamał swój patyk. Wręczamy akordeoniście kij baseballowy. Auuuć! To musiało boleć! Potrzebny jest teraz nowy instruktor. Opuszczamy więc rynek i wędrujemy na ulicę Handlową.

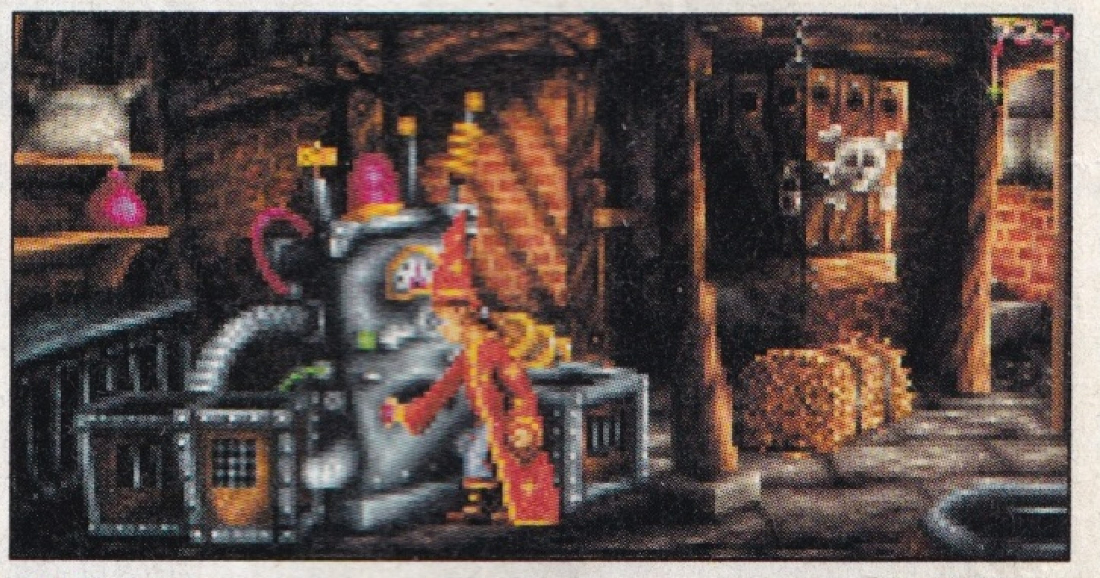




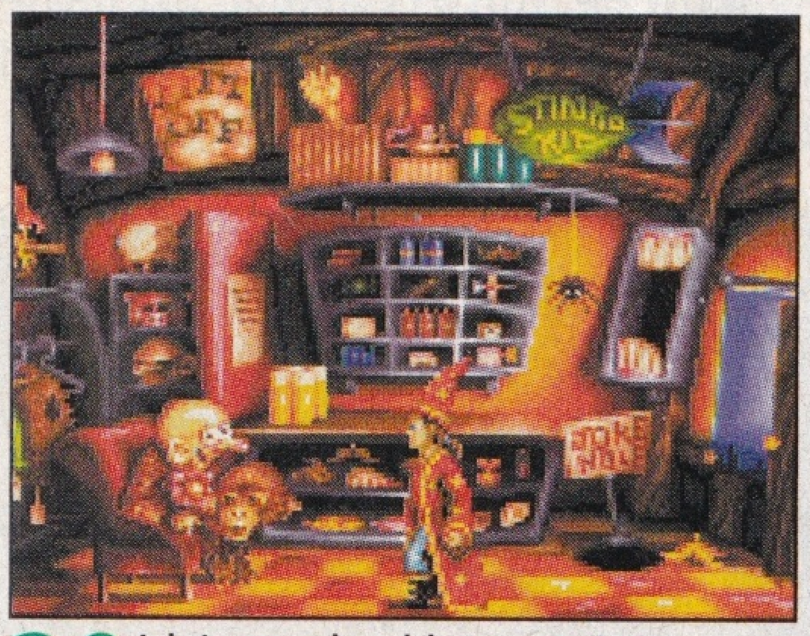
17 Zabieramy plakat z ogłoszeniem o pracy dla instruktora tańca. Schodzimy po schodkach do sklepu ze zwierzętami (PET SHOP). Rozmawiamy ze sprzedawcą. Zabieramy słoik z robaczkami ●.



18 Na klatce z żółwiem używamy gumowych rękawic. Żółwia używamy na klatce po prawej stronie maszyny. Nie ruszamy lewara (powinien być przesunięty w lewo). Używamy maszyny.



19 Elektrożółw podzielił się na ryby i żółwia. Zabieramy żółwia z klatki po lewej i zamiast niego wkładamy robaczki. Przesuwamy lewar w prawo. Ponownie używamy maszyny. Mamy świecące robaczki!



20 Idziemy do sklepu ze śmiesznymi rzeczami. Rozmawiamy ze sprzedawcą. Prosimy o kostium Swamplinga. Potrzebny jest zielony materiał. Wychodzimy i idziemy na prawo, do kramu z tkaninami.



21 Rozmawiamy z tłustym handlarzem. Wylądowaliśmy w jakiejś jaskini. Na prawo leżą lampy. Zabieramy je. Potem idziemy w lewo i rozmawiamy z wyjściem z jaskini. Klikamy na drabinę i wychodzimy.



22 Opuszczamy ulicę Handlową i idziemy do Fontanny. Używamy barwnika na fontannie, a potem białego ciucha na koszu. Czekamy aż ciuch zostaje wypłukany. Teraz jest zielony! Zabieramy go i idziemy do doków.



23 Dajemy Um Bongo plakat z ulicy Handlowej. Opuszczamy doki i idziemy na rynek. Rozmawiamy z Um Bongo o zepsutym bębnie. Dajemy mu dętkę (tę od błazna). Zaczyna się niesamowity taniec deszczu.

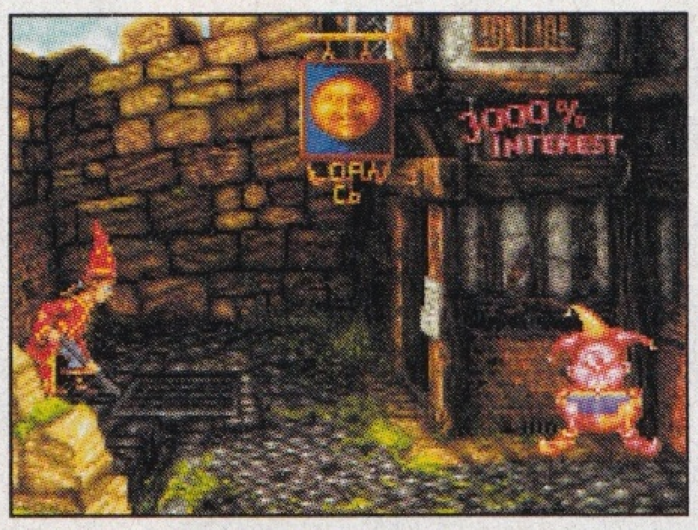
Wygrywamy konkurs magów



24 Zielony ciuch wręczamy sprzedawcy ze sklepu ze śmiesznymi rzeczami na ulicy Handlowej. Po chwili dostajemy kostium Swamplinga. Idziemy do restauracji MucSwampling's. Wchodzimy do środka i zakładamy strój Swamplinga.



25 Przechodzimy na zaplecze (drzwi za ladą). Ignorujemy kucharzy i podążamy schodami w górę. W rozmowie z szefem chwalimy jego tradycyjną zupę błotną. Dostajemy wiadro na błoto. Opuszczamy restaurację i idziemy do Biura.



26 Używamy łomu na włazie i schodzimy na dół. Idziemy w lewo, aż zrobi się ciemno. Używamy świecących robaczków. Wędrujemy w lewo aż do drabiny. Wychodzimy na powierzchnię. Na bagnach idziemy w prawo, na most.



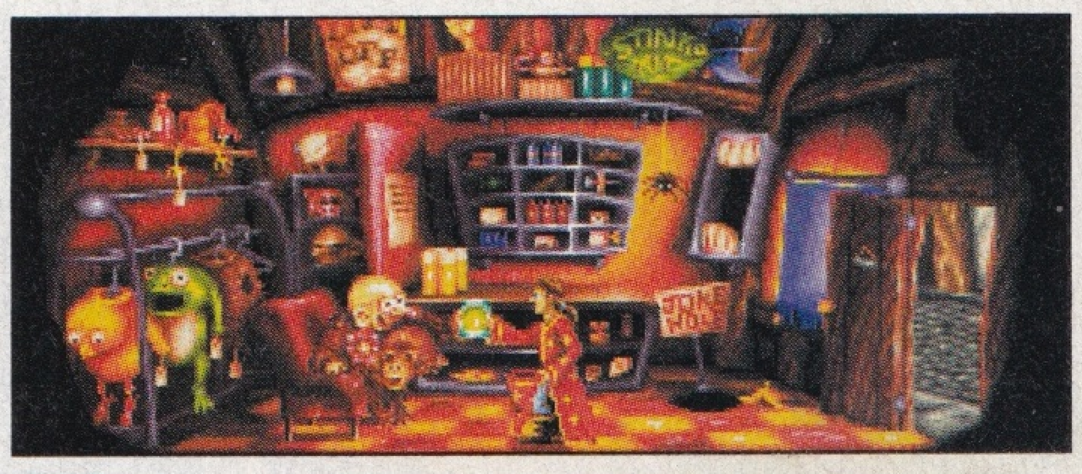
27 Używamy liny bungee na kracie. Simon przywiązuje się, a wtedy używamy wiadra na błocie pod mostem (gdy Simon jest obwiązany liną). Jeśli lina przypadkiem odczepia się, jeszcze raz używamy jej na kracie.



28 Idziemy w lewo i zatrzymujemy się przed pomostem. Używamy wędki na wodzie i już mamy rybę. Schodzimy z powrotem do kanałów. Idziemy w prawo do oporu. Wchodzimy po drabinie. Udajemy się do restauracji MucSwampling's.



29 W restauracji ponownie ubieramy się w kostium Swamplinga. Idziemy do szefa i ofiarowujemy mu wiadro wypełnione błotem. W zamian dostajemy słój jego wspaniałej zupy błotnej. Wychodzimy z restauracji i udajemy się na ulicę Handlową.



30 Wchodzimy do sklepu ze śmiesznymi rzeczami. Sprzedawcy wręczamy słoik pełen błotnej zupy. W zamian za ten doskonały składnik śmierdzących bomb żartowniś daje nam jedną ze swoich wybuchowych niespodzianek.



31 Opuszczamy ulicę Handlową i wybieramy na mapie Konkurs Magów. Rozmawiamy z urzędnikiem i przystępujemy do zawodów. Wchodzimy do namiotu i używamy śmierdzącej bomby. Po chwili konkurencja jest wyeliminowana. Prawie...



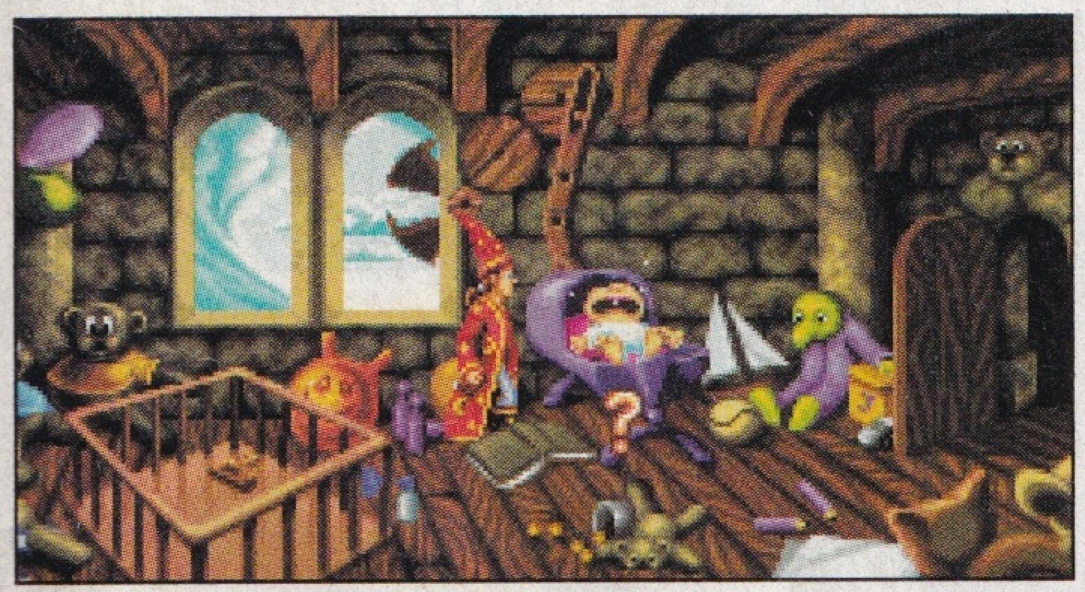
32 Katar uchronił starego maga przed fetorem. Zabieramy księgę z zaklęciami, a na magu używamy błotoszejka. Mag głuchnie. Nie słyszy, gdy go wywołują, więc zostajemy uznani za jedynego kandydata, a tym samym – zwycięzcę konkursu.



33 Wychodzimy z identyfikatorem nadwornego maga. Kierujemy się do zamku. W rozmowie ze strażnikami zgadzamy się zapłacić. Podchodzimy do wrót i okazujemy kartę identyfikacyjną. Rozmawiamy z księciem i otwieramy drzwi do zamku.



34 Idziemy w lewo, do komnaty królewskiej. Po rozmowie z królem kierujemy się w lewo i używamy ryby na foce. Zwierzę ląduje w czapce. Nasze zadanie to uśpienie dziecka. Wracamy do holu. Są tu dwa wejścia – otwieramy to z prawej.



35 Używamy klina na kołysce. Z zatrzymanego mechanizmu zabieramy koło zębate. Wychodzimy z zamku i idziemy do restauracji. Ubieramy się w strój Swamplinga i wchodzimy na zaplecze.



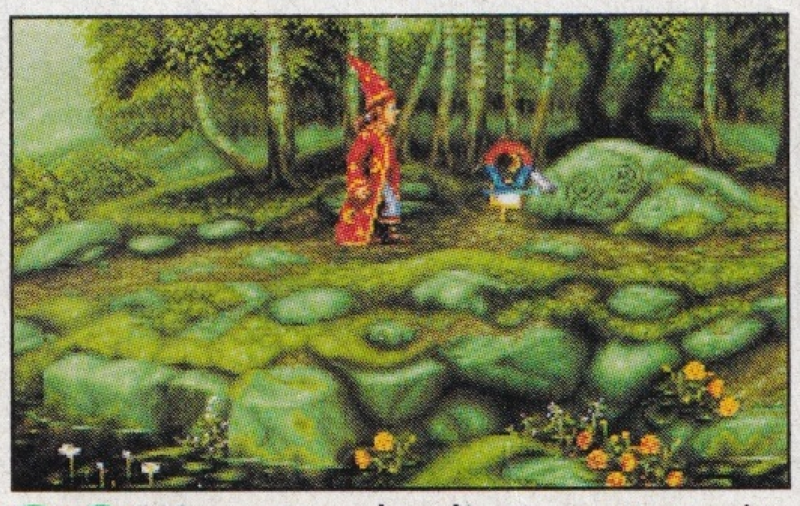
36 Na ścianie jest mechanizm zepsutego zegara. Używamy na nim koła zębatego. Wychodzimy i na mapie wybieramy zakład Mr. Tatoo. Otwieramy drzwi i rozmawiamy z właścicielem.



37 Tatuaże są za drogie – zabieramy ulotkę. Idziemy do restauracji i dajemy ją lamerowi. Idziemy do tatuażysty. Tym razem trafiamy na promocję. Wybieramy tatuaż ze skrzyżowanymi mieczami.



38 Na mapie wybieramy Bagna. Wędrujemy w lewo i idziemy po pomoście, aż ukazuje się Pani Jeziora. Rozmawiamy z nią dłuższą chwilę. Mówimy, że jesteśmy zainteresowani pracą i pokazujemy fokę. Zabieramy butle z tlenem i kostium.



39 Używamy butli na pontonie. Używamy pontonu i płyniemy na wyspę. Tam idziemy w prawo i zabieramy miecz wbity w kamień. Jest to możliwe, jeśli mamy tatuaż z mieczami. Jeśli zdecydowaliśmy się na inny, prosimy tatuażystę o wymianę.



40 Używamy pontonu. Wracamy do kanałów. Idziemy w prawo do końca i wychodzimy przy biurze. Na mapie wybieramy Zamek. Przechodzimy przez bramę. Na dziedzińcu dajemy księciu miecz – w zamian dostajemy groszek. Wchodzimy do zamku.



41 W holu otwieramy drzwi po lewej. Używamy groszka na materacach. Księżniczka budzi się, a wtedy pytamy ją o sposób na uśpienie dziecka. Zabieramy lizak. Nie dajemy go jednak dziecku, bo wyrzuci go na dziedziniec. Opuszczamy zamek.

Zdobywamy śluzowicę



42 Znowu idziemy do restauracji. Przebieramy się za Swamplinga i idziemy do szefa. Pytamy go o stworki. Oddajemy lizaka Swamplingniątkom. Mamy mleko! Wracamy na zamek, do pokoju z dzieckiem. Dajemy maluchowi mleko.



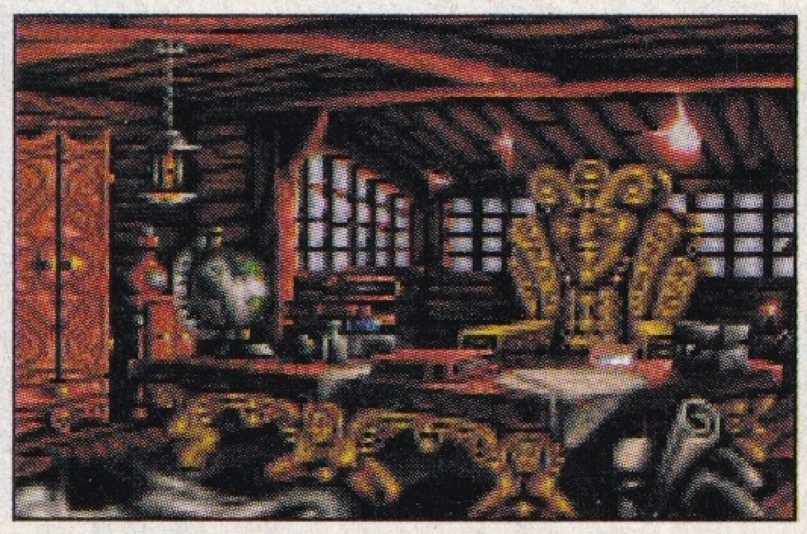
43 Wychodzimy i idziemy w lewo, do komnaty królewskiej. W komnacie wędrujemy w prawo. Wchodzimy we wrota obok króla. Wspinamy się po schodach do pentagramu. Używamy na nim błotoszejka. Demony blokują przejście do skarbca!



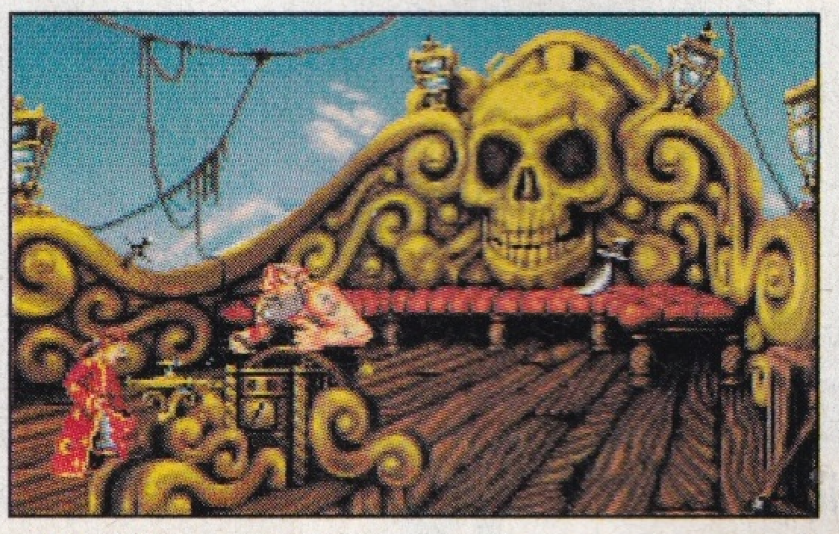
44 Schodzimy po schodach. Wychodzimy z zamku. Idziemy na ulicę Handlową. Przywiązujemy balon do kraty. Idziemy do restauracji i prosimy pana z balonami o następny. Ten też przywiązujemy do kraty na ulicy Handlowej.



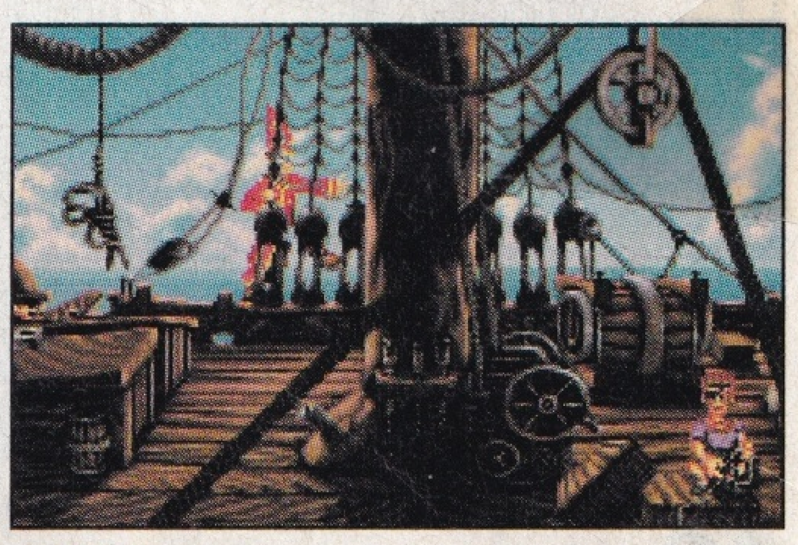
45 Po raz trzeci idziemy prosić o balon i znów przywiązujemy go do kraty. Unosimy się do skarbca. Podchodzimy do sarkofagu i spadamy na dół. Znaleźliśmy śluzowicę! Zabieramy ją i wracamy na górę tubą. Wychodzimy oknem i chwytamy balony. Na mapie wybieramy domek Calypso.



46 Tak kończy się błądzenie po mieście – lądujemy na statku piratów! Po wysłuchaniu gróźb kapitana używamy księgi zaklęć na łańcuchach. Zabieramy kości. Wychodzimy, ale kapitan zatrzymuje nas. Z jego kajuty zabieramy wypchaną papugę. Oglądamy notes i znajdujemy pocztówkę.



47 Wychodzimy z kajuty. Dajemy przepaskę piratowi zwijającemu linę i dostajemy ciemne okulary. Idziemy po schodkach na prawo. Używamy wypchanej papugi na żywym ptaku stojącym przed sternikiem. Potem używamy błotogumy na wypchanej papudze. Schodzimy na główny pokład.



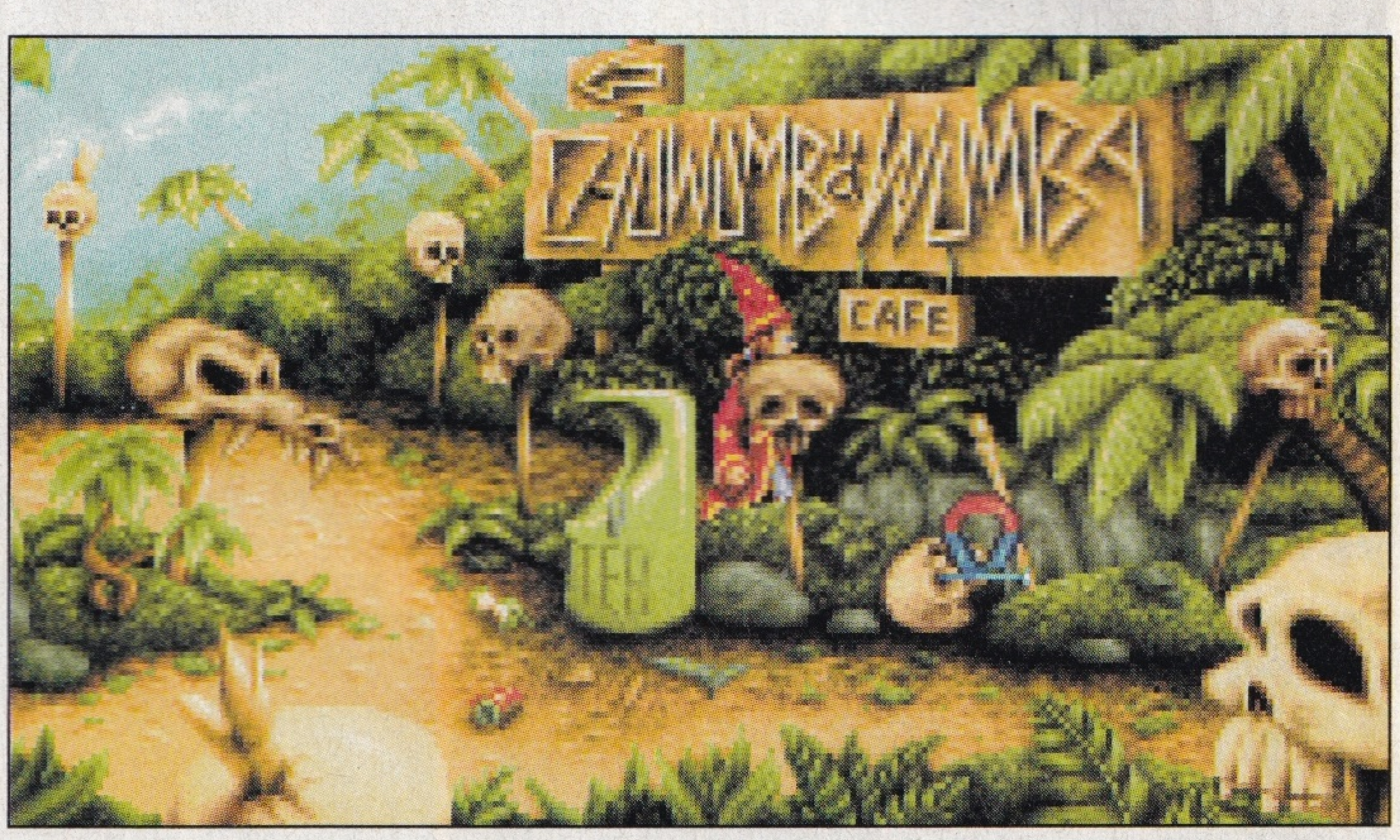
48 Po drzemce idziemy w prawo, wchodzimy po schodkach i rozmawiamy ze sternikiem. Wracamy na pokład, idziemy w lewo i używamy takielunku – Simon wspina się na górę. W bocianim gnieździe używamy pocztówki na teleskopie (jest mały – naciskamy [F10], aby go podświetlić).



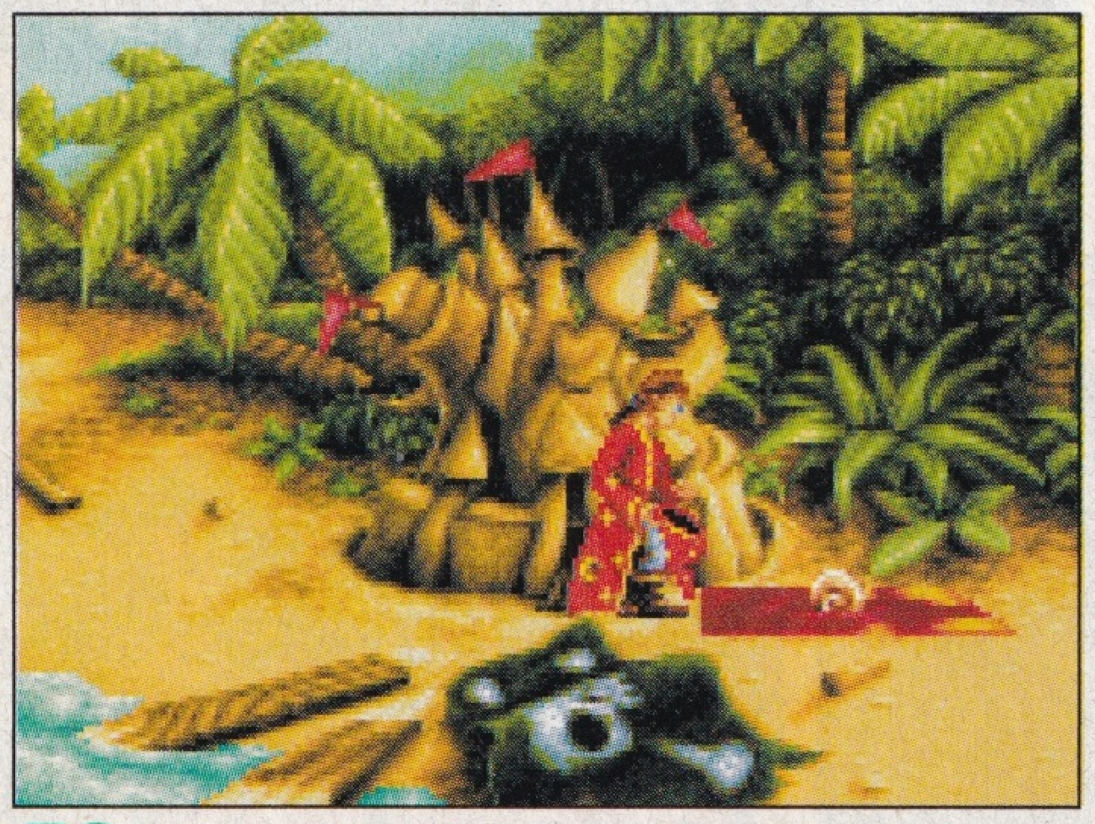
49 Schodzimy i idziemy w lewo. Otwieramy drzwi. Rozmawiamy z twardzielem i prosimy o lampę. Wracamy na pokład. Pirata naprawiającego deskę przesuwamy – wypada za burtę. Bierzemy gwoździe i deskę. Idziemy w prawo i otwieramy ostatnie drzwi po prawej. Wchodzimy do środka.



50 Bierzemy nóż ● i używamy go na hamaku. Zabieramy hubkę. Na pokładzie używamy spawarki na łańcuchu blokującym klapę. Kapitan zabrania. Używamy deski na drzwiach, z których wyszedł. Używamy spawarki na łańcuchu. Otwieramy właz, schodzimy i bierzemy śluzowicę.



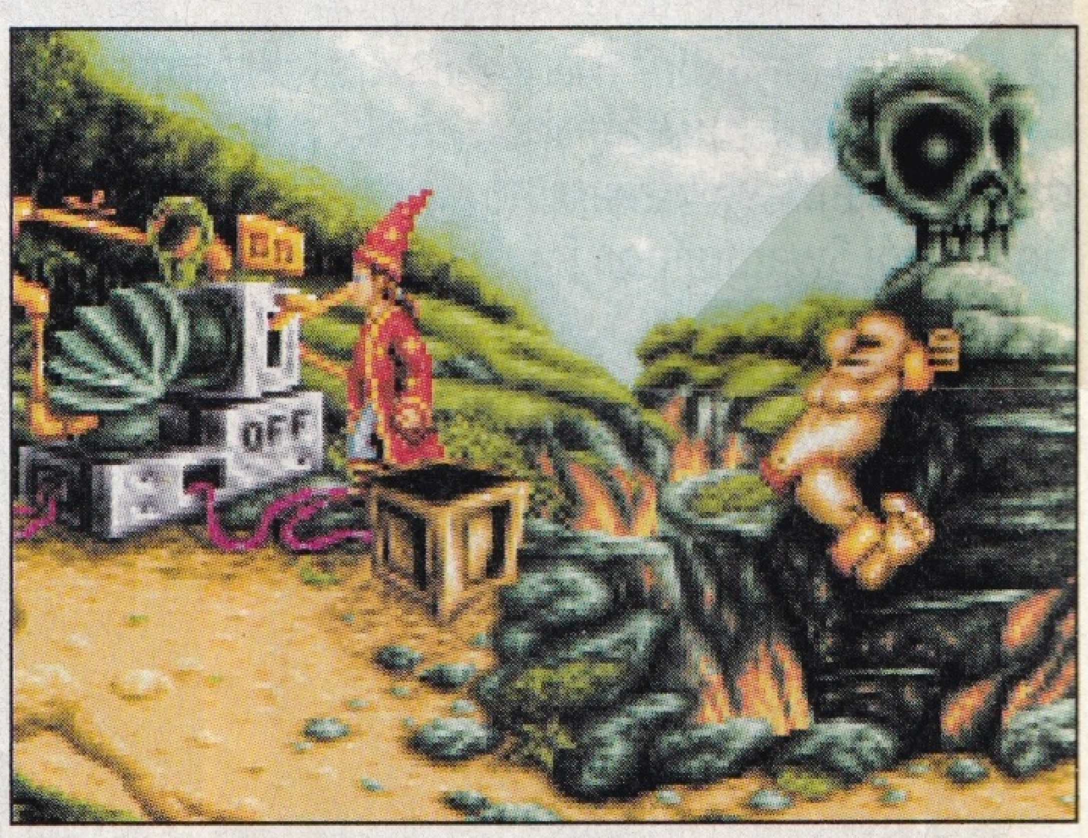
51 Wracamy na górę i idziemy do sternika. Przesuwamy papugę przy kole sterowym. Schodzimy na pokład. Statek tonie, a my lądujemy na wyspie. Zabieramy łopatę i ręcznik. Zagłębiamy się w dżunglę. Klikamy na ikonę [ikona], na balon i na dzieciaka. Bierzemy tyczkę i używamy jej na łopacie.



52 Wracamy na plażę, idziemy w lewo i używamy łopaty. Używamy ręcznika na dole, a następnie używamy muszli na ręczniku. Rozmawiamy ze śmieciarzem. Głupek biegnie po muszlę i wpada w naszą pułapkę. Zabieramy śluzowicę. Wracamy do dżungli. Po lewej stronie są dwie ścieżki. Wybieramy tę górną. Zabieramy Reksa.



53 Idziemy w lewo i wchodzimy do kawiarni. Rozmawiamy z kelnerką. Prosimy o kawę, a po drzemce – o następną. Wracamy do rozwidlenia ścieżek i wybieramy dolną. W rozmowie z dealerem dwa razy wybieramy ostatnią odpowiedź, a potem pytamy o kofeinę. Zabieramy gwizdek (leży na ścieżce). Idziemy górną dróżką w lewo.



54 Mijamy torturowanego, po czym idziemy w lewo. Używamy Reksa na generatorze. Teraz wracamy do poddawanego męczarniom nieszczęśnika i przesuwamy dźwignię maszyny torturującej. Nic się nie dzieje – na razie... Wracamy do dealera i idziemy dolną ścieżką w lewo. Rozmawiamy z jurorem i przystępujemy do konkursu.


THE BLAIR WITCH PROJECT™
CZĘŚĆ PIERWSZA: RUSTIN PARR
Terminal Reality Inc
GRA na CD-Rom-ie
TAKE 2
Gathering of Developers
Terminal Reality Inc
Dystrybucja w Polsce: www.play-it.pl
Sprzedaż wysyłkowa: (033) 811-87-29 www.mlg.pl
PLAY it
©2000 Artisan Pictures, Inc. All Rights Reserved. The "Stickman" is a registered trademark and service mark Artisan Picturec Inc. All Rights reserved. All other trademarks and tradenames are properties of their respective owners.
©2000 Gathering of Developers. All rights reserved.
CD Action 9/10 Świat Gier Komputerowych 4+/5/4 Click 5+ New S Service 8+/10 Gry Komputerowe 90 % Rekomendacja 10 91 % Hit Machina 5/5
Reset 8+/10 Valhalla 10/10 Rekomendacja Wirtualne mpeium Gier 10/10 Rekomendacja Hoga.pl GRY 9,5 Onet.pl GRY 5/5
Wiadomości Dnia ITS 10/10 Wirtualna Rozrywka 9/10 Rekomendacja Interia.pl GRY 10/10 Strefa 10/10

Decydujące starcie



55 Używamy gwizdka. Sędzia nie zauważa oszustwa – wygrywamy trzy gungasy. Wracamy do dealera i rozmawiamy z nim. Kupujemy tabletki kofeiny. Używamy ich na kawie. Idziemy w prawo i wchodzimy do jaskini. Wejście do niej znajduje się obok budki i tablic informacyjnych, na tej planszy, na której znaleźliśmy tyczkę.



56 Zabieramy butelkę, a wtedy pojawia się dżin. Prosimy go o trzy życzenia, a potem o teleportowanie do sklepu Calypso. Pomyłka! Na szczęście dżin przenosi nas z powrotem. Używamy kawy na butli. Rozmawiamy z butlą i ponownie prosimy o teleportowanie. Rozmawiamy z Calypso. Drań zablokował szafę! A byliśmy już tak blisko!



57 Próbujemy otworzyć drzwi. Od Alix dostajemy szpilkę do włosów. Używamy jej na drzwiach. Idziemy w prawo. Na mapie wybieramy Las Mroku. Idziemy w prawo i rozmawiamy z robakami (siedzą w meblach). Idziemy dalej w prawo – jest tam chata wiedźm. Wchodzimy i rozmawiamy z nimi. Idziemy do oporu w lewo i wychodzimy z Lasu Mroku.



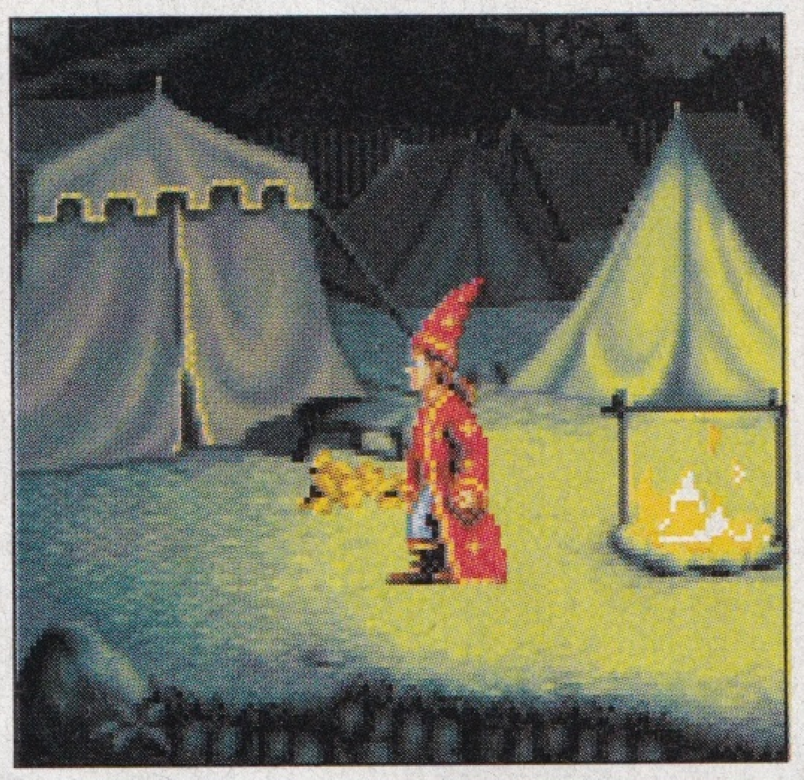
58 Idziemy do Cichej Chatki. Zaczynamy od zamknięcia drzwi (używamy ikony otwierania) – w przeciwnym razie kot ucieka. Idziemy w lewo i płoszymy drania. Ze stosu butelek sody trzykrotnie zabieramy flaszkę (w czapce wyglądają jak jedna). Dostajemy słomkę. Bierzemy kota i chusteczkę.



59 Wędrujemy do Wulkanu. Bierzemy rozpylacz i przewodnik po roślinach. Używamy kota na kwiecie. Używamy słomki na butelce. Pustej butelki używamy na ślinie (jest na ziemi). Idziemy do Obozu. Używamy śliny na pucharze i próbujemy przejść. Gdy straże padają, zabieramy trąbkę i wchodzimy.



60 Wchodzimy do namiotu. Bierzemy żywność i pieprz. Po wyjściu rozmawiamy z uwięzionym elfem. Obiecujemy znaleźć perfumy i dostajemy flakonik. Używamy butelki sody na flakoniku. Używamy pieprzu na elfie, dajemy mu chustkę, a potem flakonik.



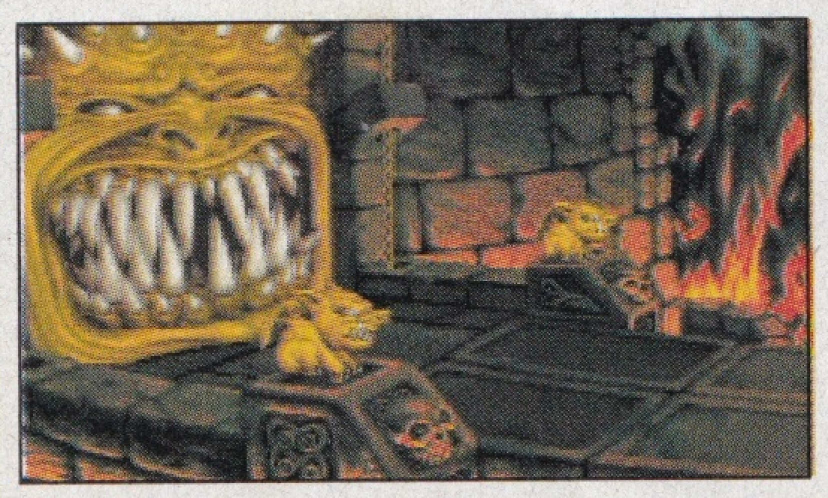
61 Używamy butelki sody na ognisku obok goblinów. Gdy dym oślepia graczy, zabieramy trochę złota. Bierzemy porzucone kości. Opuszczamy obóz i idziemy do Cichej Chatki. Bierzemy dwie butelki i wychodzimy. Idziemy do Lasu Mroku.



62 Dajemy dzieciakowi żywność, a potem butelkę sody. Bierzemy szkło powiększające. Idziemy w prawo, robakom dajemy blok drzewa. Ruszamy do chaty wiedźm. Głuchej wiedźmie dajemy trąbkę, ślepej – szkło powiększające, a sepleniącej – sztuczne zęby.



63 Używamy słomki na butelce sody. Pustej butelki używamy na miksturze w kotle. Idziemy do Cichej Chatki. Używamy mikstury na graczach. Pytamy o możliwość przyłączenia się do gry. Mówimy, że chcemy grać własnymi kośćmi.



64 Idziemy do Obozu Goblinów. Wędrujemy w lewo do oporu. Podajemy się za dekoratora wnętrz. W środku zabieramy gobelin i idziemy naprzód. Klikamy nad szczątkami Simona i gawędzimy ze strażnikiem. Wracamy do holu i idziemy w lewo.



65 Używamy gobelina na kałuży potu. Następnie używamy rozpylacza na gobelinie. Przesuwamy lewar – gaśnie światło. Idziemy w prawo, naprzód i wracamy do strażnika. Używamy rozpylacza i... ubieramy się w psa. Zakładamy kapcie.



66 Idziemy w lewo, a potem łazimy tak długo, aż trafiamy do laboratorium. Idziemy w prawo i zabieramy śrubokręt. Używamy śrubokręta na ręce Sordida. Następnie używamy ręki na identyfikatorze dłoni. Drzwiczki się otwierają, a w środku...



67 Zabieramy kij czasu i uciekamy w lewo. To już koniec przygody. I cóż za ironia losu! Zamiast naprawić sytuację, narobiliśmy tylko dodatkowego zamieszania. Sordid jest wśród nas. I pozostanie do czasu ukazania się trzeciej części gry.

Shogun TOTAL WAR



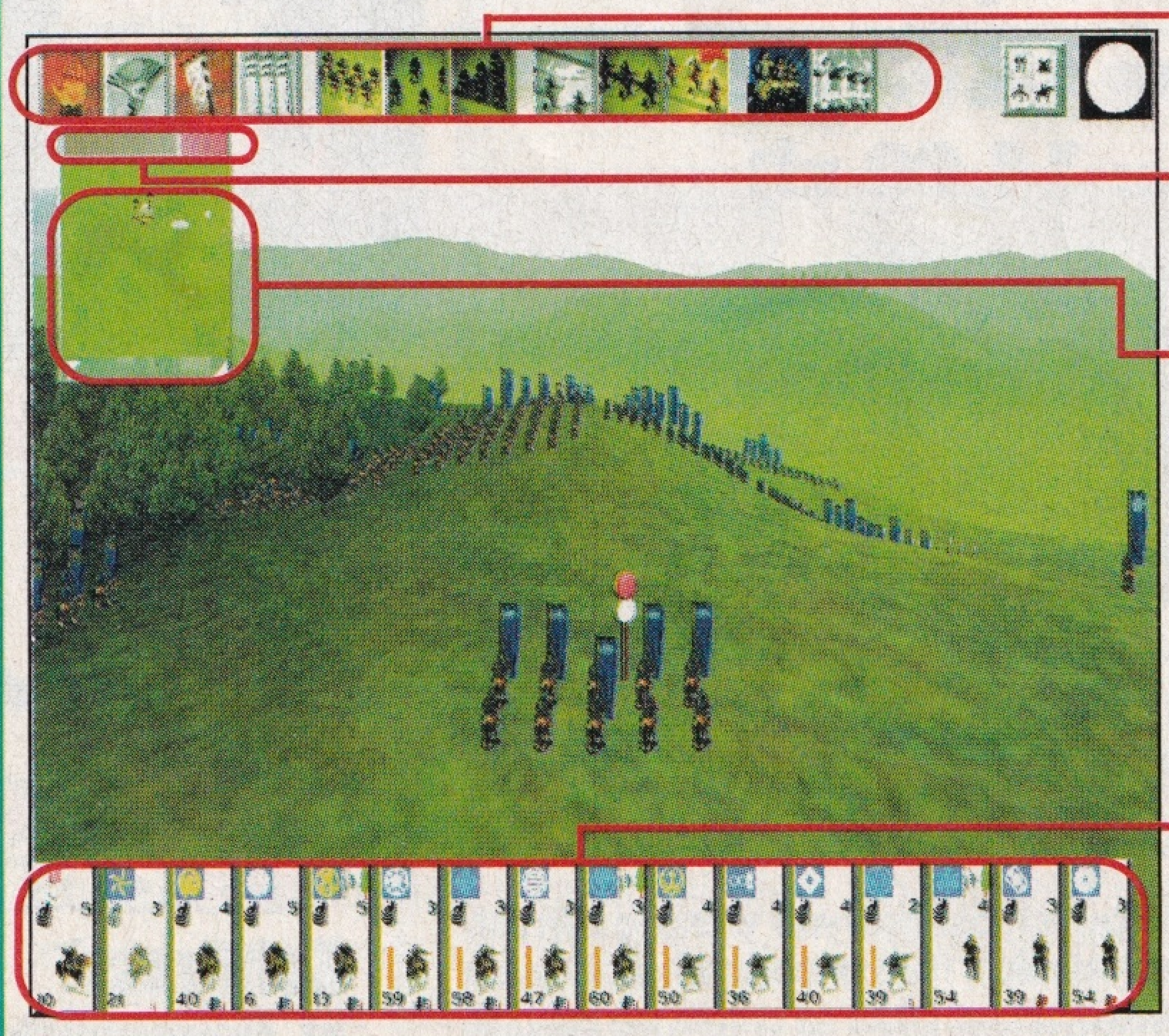
Gra strategiczna na PC | Japonia cierpi, podzielona między chciwych dajmio. Ale z przewodnikiem **GIER** zjednoczymy ją pod naszym panowaniem, zdobywając nieśmiertelną sławę i okazując honor samuraja! Test gry na stronie 16

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Poznajemy grę



❶ **Mapa pomocnicza** ułatwia szybkie poruszanie się po Japonii. Pokazuje też, jak dużą część kraju już opanowaliśmy.
❷ **Informacje** – tu znajdujemy informacje o sojuszach i wojnach klanów, randze naszych generałów i liczebności ich armii, dochodach i lojalności prowincji, honorze wysłanników i zadaniach przez nich wykonywanych, liczbie i wieku następców tronu.
❸ **Sala tronowa** – wchodzimy do niej, gdy przybywa poseł.
❹ **Szkolenie oddziałów** – klikamy na ikonę i przechodzimy do menu szkolenia. Wybieramy w nim do sześciu oddziałów, które kolejno zostaną wyszkolone w aktualnie wybranej prowincji.
❺ **Wznoszenie budynków** – klikamy na tę ikonę i wchodzimy do menu budowy. Wybieramy w nim do sześciu budynków, które kolejno powstaną w aktualnie wybranej prowincji.
❻ **Podgląd prowincji lub oddziału** – klikamy na prowincję, a w oknie pokazują się zbudowane w niej budynki. Klikamy na oddział i widzimy liczbę wchodzących w jego skład jednostek, ich uzbrojenie i morale.
❼ **Liczba koku** – ilość ryżu w spichrzach.
❽ **Numer tury** – po prostu rok i pora roku.
❾ **Koniec tury** – ruch przeciwnika. Inni dajmio przemieszczają swe wojska.



● **Pasek ikon** służy do wydawania rozkazów wybranym oddziałom.
● **Zegar** pokazuje nam pozostały czas, w ciągu którego powinniśmy wygrać bitwę lub zmusić wroga do ucieczki.
● **Mapa strategiczna** pokazuje położenie wroga, nawet wówczas, gdy nie ma go w zasięgu wzroku naszych oddziałów. Nad mapą znajduje się pasek pokazujący, kto wygrywa bitwę (nasz kolor to zielony). Przeciągając białą klepsydrę, regulujemy upływ czasu. Przeciągając biały trójkąt, zmieniamy rozmiary mapy.
● **Ikony oddziałów** informują o stratach, wyposażeniu, morale i działaniach naszych jednostek. Tutaj wybieramy oddziały, którym chcemy wydać rozkaz.

Sterowanie

Lewy przycisk myszy – informacje o wybranym obiekcie lub wybranie oddziału
Kliknięcie na oddział wroga (podczas bitwy) – atak
Dwukrotne kliknięcie na wskazany oddział wroga – szarża (podczas bitwy)
Prawy przycisk myszy – przemieszczenie kamery w wybrany punkt (w trybie akceleracji sprzętowej)

Klawisz	Funkcja
Enter	– koniec tury; rezygnujemy z wszystkich jednostek (podczas bitwy)
esc	– wejście do menu; koniec bitwy (podczas bitwy)
← ↑ ↓ →	– przesuwamy kamerę
ctrl W	– wybieramy wszystkie jednostki
ctrl K	– wybieramy wszystkie jednostki kawalerii z danej grupy
ctrl S	– wybieramy wszystkie jednostki strzelające
ctrl R	– wybieramy wszystkie jednostki walczące wręcz
ctrl + mysz	– wybieramy kilka jednostek
G	– grupujemy wybrane jednostki
ctrl shift cyfra	– z wybranych jednostek tworzymy grupę o przypisanym numerze
ctrl cyfra	– wybieramy zapisaną grupę
U	– ucieczka
R	– opanowujemy ucieczkę (lewym przyciskiem myszy wskazujemy punkt, w którym jednostki mają się zebrać)
Z	– formacja zwarta
R	– formacja rozproszona
K	– formacja klinowa
S	– tryb walki wręcz – swoboda walki
F	– tryb walki wręcz – utrzymanie formacji
O	– rozkaz ostrzału
B	– rozkaz obrony pozycji
D	– rozkaz dowolnego ostrzału
W	– rozkaz wycofania z bitwy
ctrl B	– bieg, szybki marsz
← (Backspace)	– stój/anulowanie wszystkich rozkazów
1 – 9	– klawisze skrótów grup
ctrl C	– przyśpieszamy upływ czasu
ctrl N	– nadajemy wiadomość
F2	– zapisujemy obrazek (nie dotyczy filmów)

Pierwsze kroki



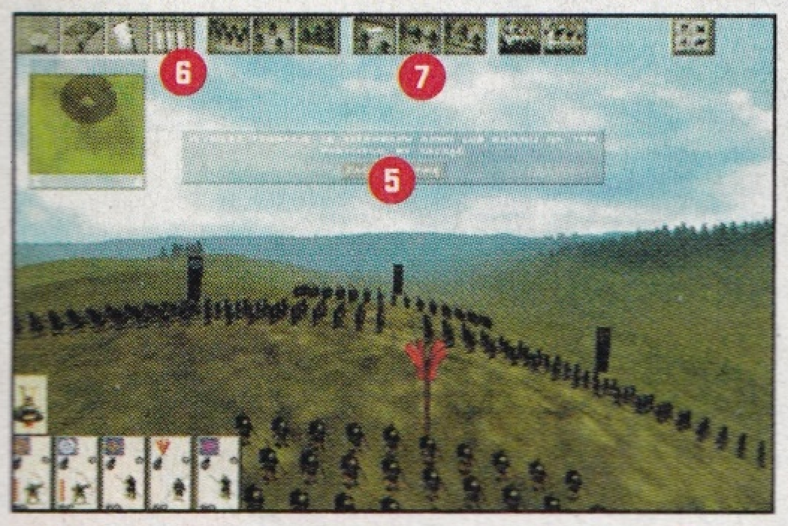
1 Wybieramy rodzinę Hojo. Ma dobre ziemie i doskonałe warunki do rozpoczęcia podbojów. Naszych ziem od zachodu bronią dwie prowincje, na północy zaś leżą żyzne ziemie klanu Uesugi.



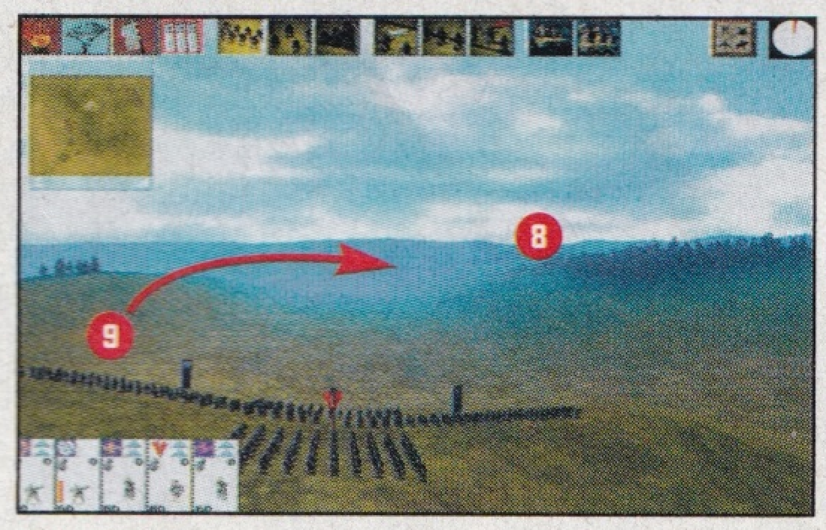
2 Stołeczną prowincję Uesugi, Mutsu, atakujemy armiami z prowincji Hitachi ❶, Shimotsuki ❷ i jednym oddziałem samurajów yari z Kozuke ❸. Uesugi ściąga posiłki z Dewy, ale to nie uchroni go od klęski.



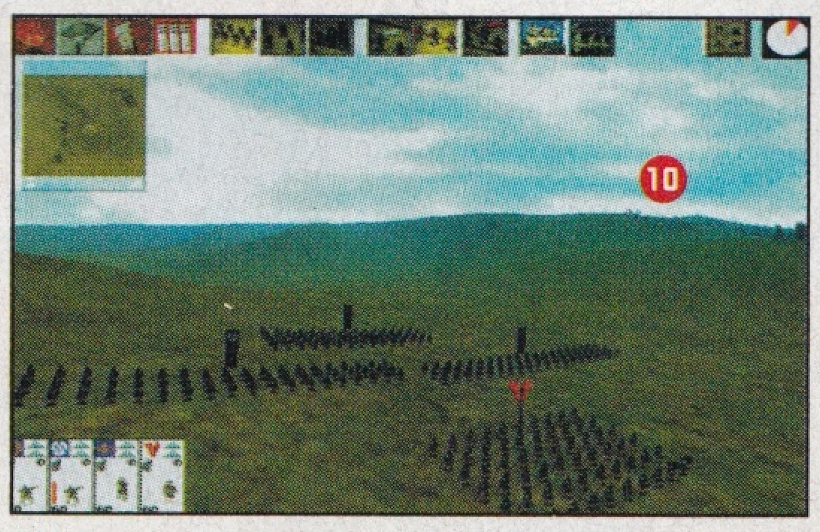
3 Zanim skończymy turę i rozpoczniemy bitwę, wzmacniamy gospodarkę i wojsko. Budujemy kopalnię miedzi w Shimotsuki, dowolny budynek w Shimosa, wznosimy zamek w Mutsu ❹.



4 Zanim klikniemy na przycisk ❺, by rozpocząć bitwę, grupujemy armię: trzymając wciśnięty [Ctrl], klikamy na każdy z oddziałów, a potem na ❻. Rozkazujemy utrzymać szyk ❼ i ruszamy.



5 Szybko spostrzegamy, że przeciwnik przygotował pozycję obronną na wzgórzach ❽. Aby nie atakować góry pod ostrzałem łuczników, obchodzimy łukiem szyki wroga ❾.

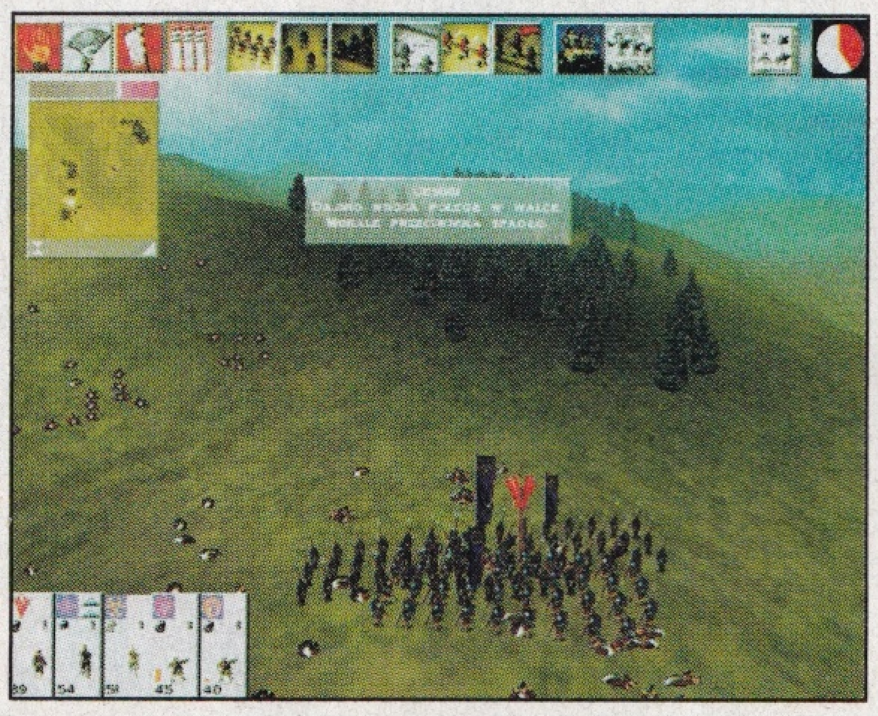


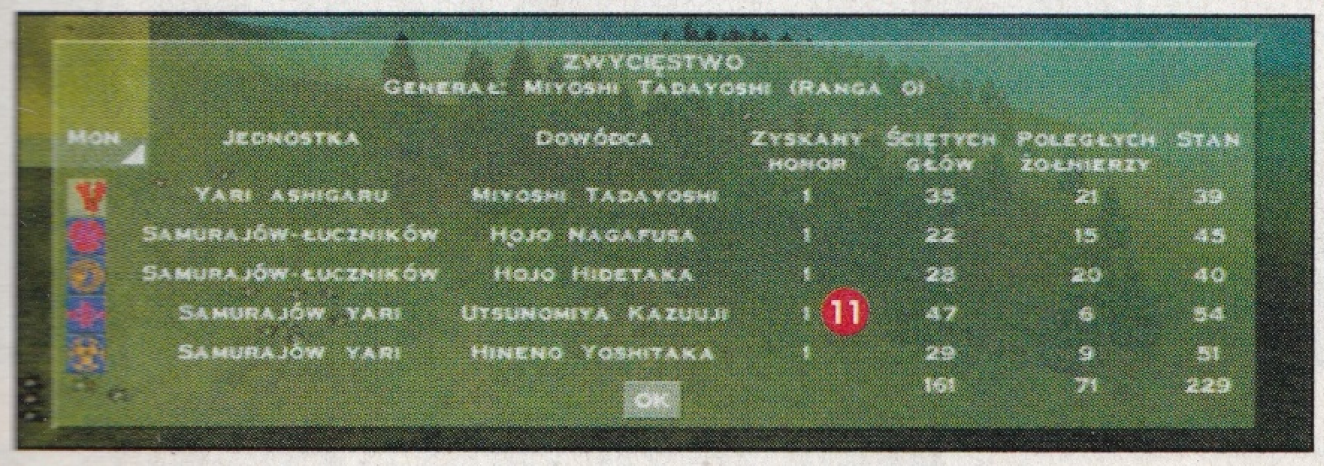
6 Uszeregowane wojska przeciwnika ❿ zmuszamy do zmiany frontu. Przegrupowanie sił zazwyczaj prowadzi do dużego zamieszania w oddziałach wroga, co ułatwia nam atak.



7 Łatwiej zwyciężyć, gdy nie atakujemy pod górę. Na czoło szyku wysuwamy łuczników, za nimi – samurajów. Wchodzą oni do akcji, gdy wróg atakuje łuczników.

8 Jeśli nasze przeciwnatarcie się powiedzie, a wróg rzuca się do ucieczki, wszystkim oddziałom rozkazujemy ścigać dajmio. Znakiem głównego wodza jest złote godło na sztandarze. Sukces jest blisko!





ZWYCIĘSTWO
GENERAŁ: MIYOSHI TADAYOSHI (RANGA 0)

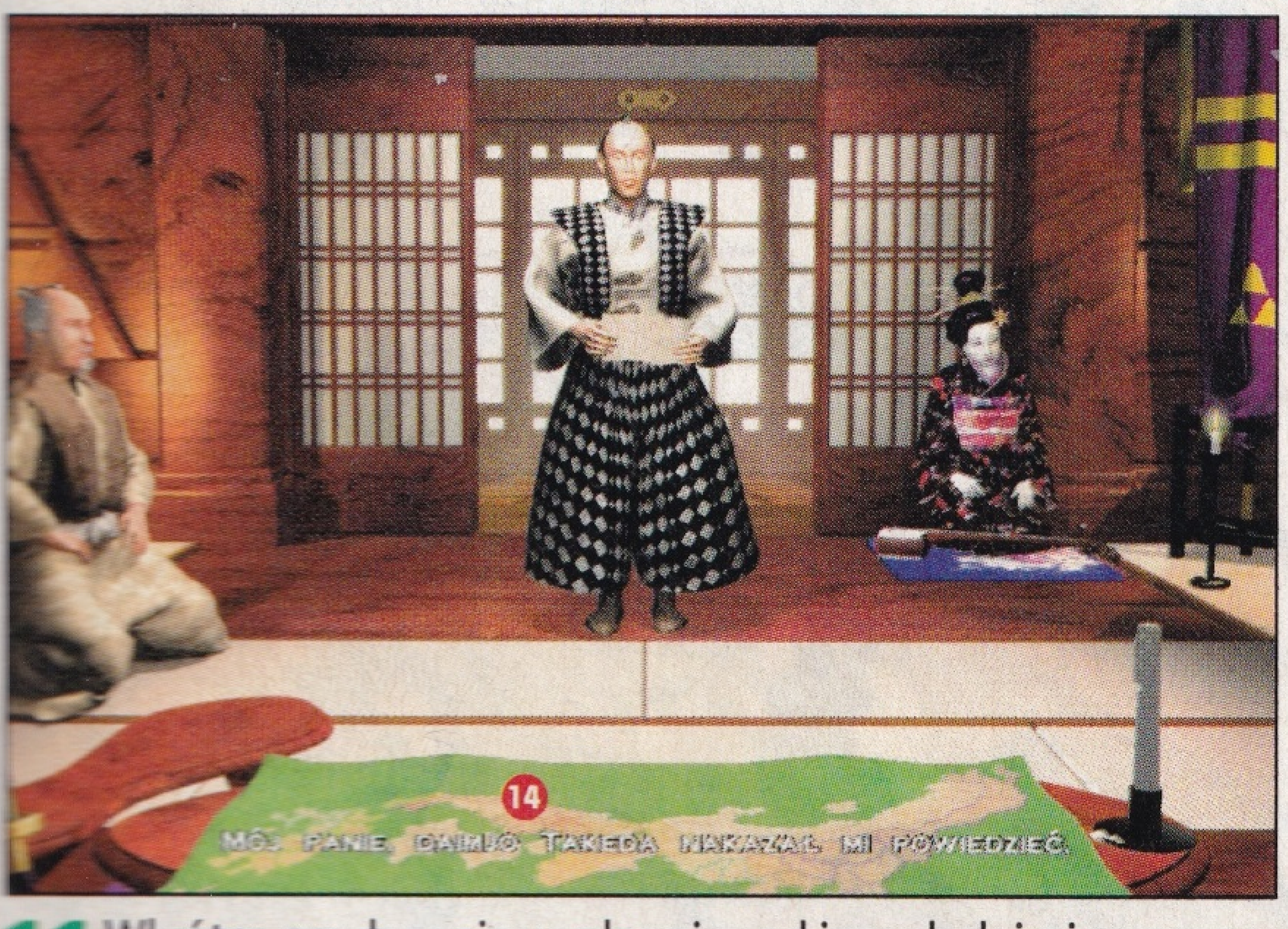
MON	JEDNOSTKA	DOWÓDCA	ZYSKANY HONOR	ŚCIĘTYCH GŁÓW	POLEGŁYCH ŻOŁNIERZY	STAN
	YARI ASHIGARU	MIYOSHI TADAYOSHI	1	35	21	39
	SAMURAJÓW-ŁUCZNIKÓW	HOJO NAGAFUSA	1	22	15	45
	SAMURAJÓW-ŁUCZNIKÓW	HOJO HIDETAKA	1	28	20	40
	SAMURAJÓW YARI	UTSUNOMIYA KAZUUJI	1 ⓫	47	6	54
	SAMURAJÓW YARI	HINENO YOSHITAKA	1	29	9	51
				161	71	229

OK

9 Wszyscy dowódcy wykazali się w walce, dzięki czemu wszyscy otrzymują punkty honoru ⓫.



10 Po bezpotomnej śmierci Uesugi jego ziemie zostały opanowane przez rebeliantów. Choć prowincja Dewa ⓬ jest opuszczona i ręka aż świerzbi, by ją zająć, nie robimy tego. Nasze siły w Mutsu ⓭ byłyby zbyt małe, podobnie jak wojska wysłane do Dewy. Groziłoby to buntami ludności. W obu prowincjach mamy poparcie znacznie poniżej 100 procent. Dopiero garnizon liczący ponad 300 ludzi panuje nad nastrojami miejscowych. Klikamy prawym przyciskiem myszy na prowincję Mutsu i obserwujemy, jak w kolejnych turach rośnie poparcie. Dewy nikt nie zabiera. Oprócz nas graniczy z prowincjami rebeliantów, którzy nie podejmują działań zaczepnych.



11 Wkrótce przybywają wysłannicy od innych dajmio z propozycjami sojuszu. Przyjmujemy je wszystkie, bo nic nie kosztują i do niczego nie zobowiązują. Przy okazji oglądamy mapę wpływów w Japonii ⓮.



12 Gdy nasza wzmocniona armia opanuje Dewę, zaczynamy kolejne podboje. Zajmujemy bogatą prowincję Shinano ⓯ i stawiamy w niej wieżę zwiadowcze. Potem przyłączamy Echigo ⓰, wyspę Sado ⓱ i Etchu ⓲. W nadbrzeżnych prowincjach budujemy porty i atakujemy południe.



13 Jeśli doczekamy się następcy, nikt nie wydrze nam zwycięstwa.

Japonia jak na dłoni

Oto mapa Japonii, na której **GRY** odkrywają wszystkie tajemnice Shoguna. Dzięki niej wiemy, które prowincje warto podbić, a które nie zasługują na uwagę. Oczywiście prędzej czy później zdobędziemy wszystkie ziemie, ale na początku nie marnujmy środków na prowincje trudne do zdobycia, przynoszące mało dochodów i nie kryjące żadnych bogactw.

Legenda

Góry – prowincja jest górzysta, dzięki czemu łatwiej ją obronić

Rzeka – prowincję przecina rzeka z kilkoma łatwymi do obrony przeprawami

Obfite plony – dzięki żyznym polom uprawnym prowincja przynosi dochód powyżej 240 koku

Tańszy port – ze względu na korzystne ukształtowanie wybrzeża, za budowę portu płacimy tylko 1125 koku

Ruda żelaza – tu budujemy warsztat płatnerza i zbrojownię. Zwerbowani w tej prowincji żołnierze są lepiej wyposażeni i skuteczniejsi w walce

Miedź – jeśli zbudujemy tu kopalnię, przynosi ona dochód 200 koku na turę. Wybudowanie zespołu kopalń podwaja dochód

Srebro – kopalnia zbudowana w tej prowincji przynosi dochód 400 koku. Wybudowanie zespołu kopalń podwaja go

Złoto – wybudowanie kopalni przynosi dochód 600 koku, zaś zespołu kopalń – dwa razy większy

Mnisi-wojownicy – powołani w tej prowincji mnisi-wojownicy mają honor +1

Wysłannicy – powoływani w tej prowincji wysłannicy mają honor +1

Ninja – ninja w tej prowincji są powoływani z honorem +1

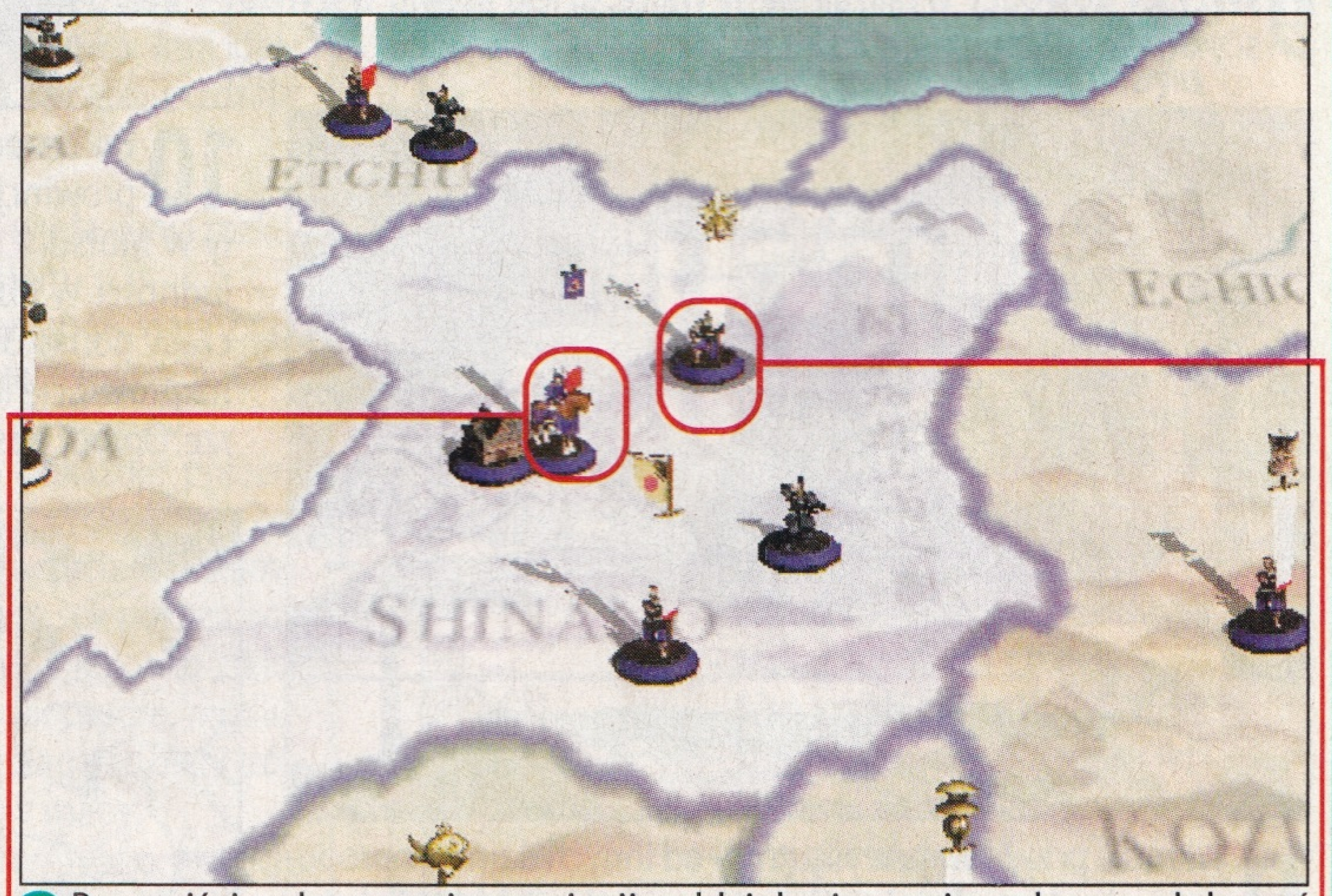
Łucznicy – łucznicy zwerbowani tutaj mają honor +1



Przemieszczamy oddziały



1 Klikamy na wybrany oddział i trzymając lewy przycisk myszy, przeciągamy go do wybranej prowincji. W ciągu jednej tury oddział pokonuje jedno pole.



2 Po wejściu do nowej prowincji oddział nie może od razu dołączyć do armii ●. Łączymy jednostki, które rozpoczęły turę w tej samej prowincji. Do armii przyłączamy oddział, który wcześniej znajdował się na tym terenie ●.

Yari ashigaru – w tej prowincji yari ashigaru powoływani są z honorem +1

Kawaleria – prowincja dostarcza kawalerzystów o honorze +1

No-dachi – wszyscy no-dachi są tu powoływani z honorem +1

Shinobi – w tej prowincji wszyscy shinobi powoływani są z honorem +1

Siedziba cesarza – w tej prowincji wszyscy żołnierze powoływani są z honorem +1



Przemieszczamy wysłanników



1 Klikamy na wysłannika ● lub ninja i przeciągamy tak, by kropka na podstawce znalazła się na ikonie osoby, do której się udajemy. Pamiętamy, że wysłannik zawrze sojusz tylko z dajmio ●. Z kolei ninja próbuje zabić wskazanego dowódcę armii (w tym dajmio). Gra informuje o jego szansach powodzenia.



2 Jeśli odpowiednio przesuwamy żeton wysłannika lub ninja, pojawia się pytanie o ewentualne zawarcie sojuszu.

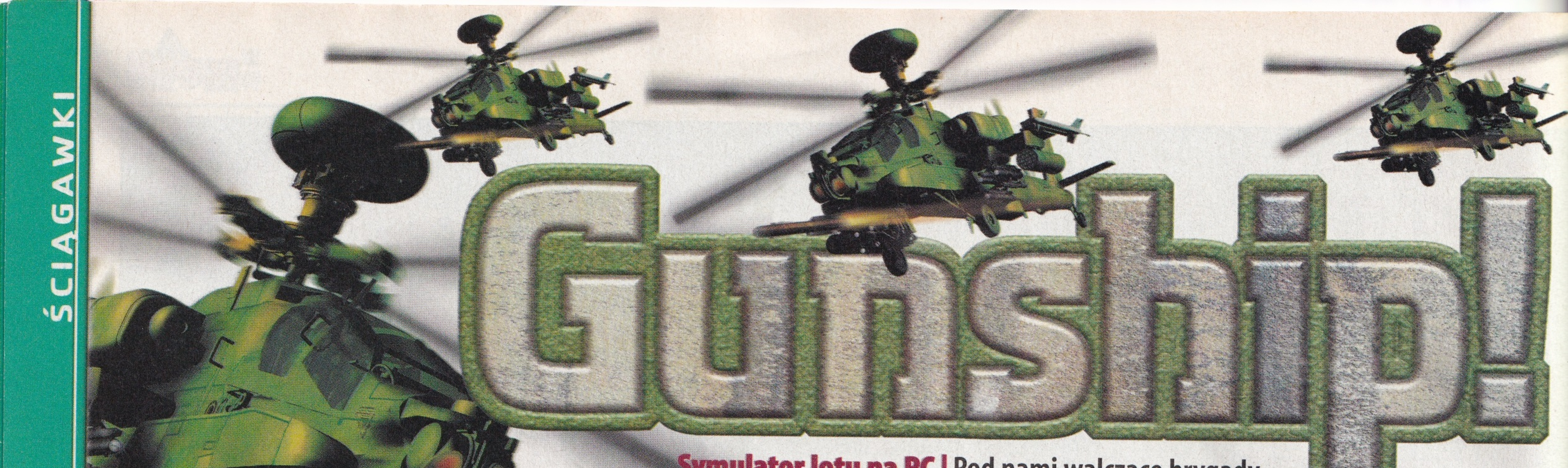
Tajne kody

Aby zapewnić sobie przychylność kami – bóstw opiekuńczych, w czasie gry wpisujemy (razem z kropkami) tajne kody:

.matteosartori – odkrywa się przed nami cała mapa



.muchkoku. – dostajemy zapasy koku na mniej więcej 2000 lat i trzy miesiące.



Symulator lotu na PC | Pod nami walczące brygady pancerne, wybuchy i terkot broni maszynowej. Nad nami polskie niebo. W tej wojnie trzeba wziąć udział! Test gry na stronie 36

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Podstawy

Śmigłowce, w odróżnieniu od samolotów myśliwskich, latają znacznie niżej i dużo wolniej. Według żartobliwego określenia wojskowego helikopter to pojazd naziemny o bardzo dużej zdolności pokonywania przeszkód terenowych.

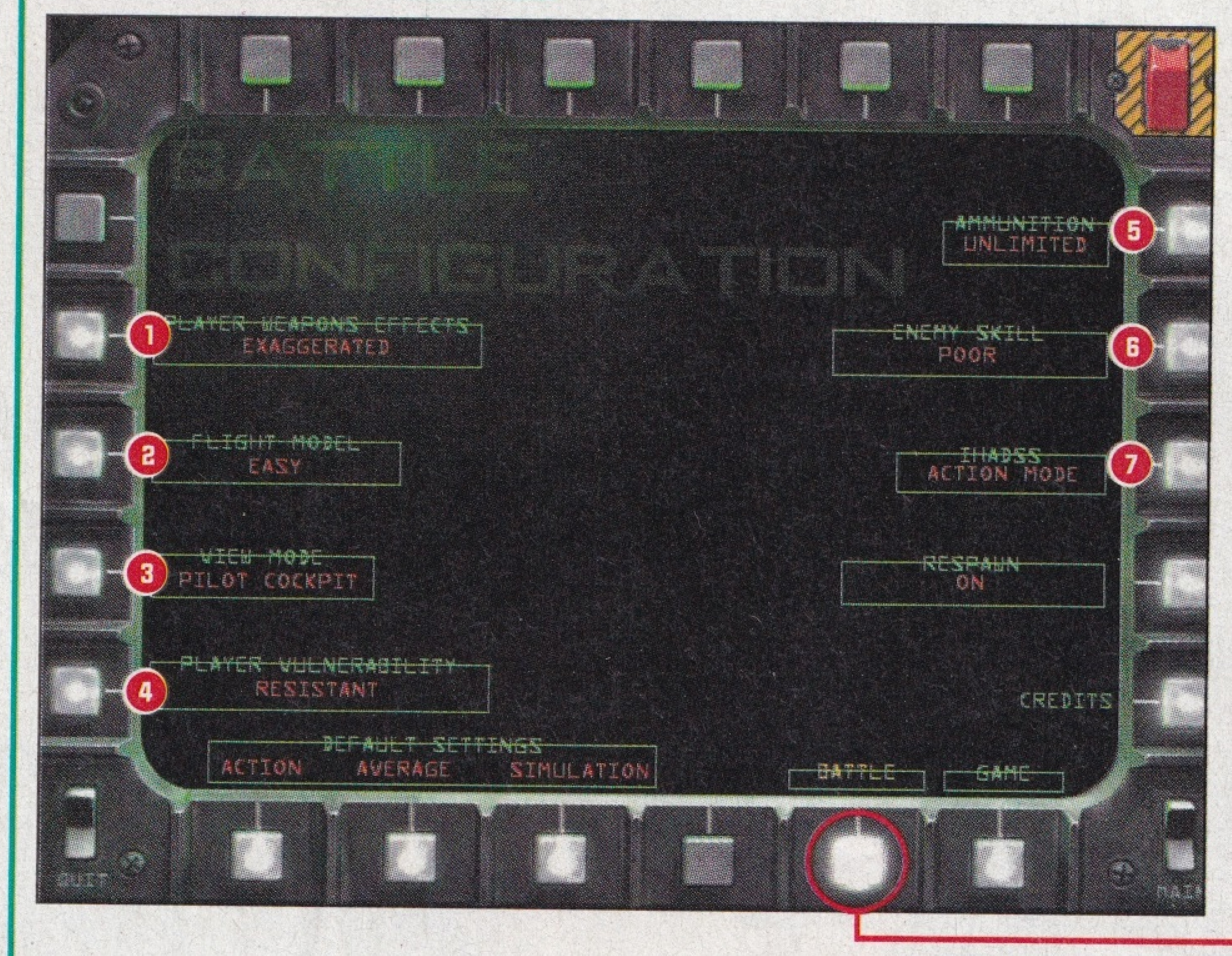
Śmigłowców bojowych używa się do niszczenia pojazdów, oddziałów piechoty i budowli przeciwnika. Największym zagrożeniem są dla nich inne śmigłowce bojowe – ich rakiety i działka to naprawdę groźna broń. Dlatego zawsze należy wypatrywać wrogich helikopterów i niszczyć je w pierwszej kolejności.

Nie lekceważmy żadnego przeciwnika. Czołgi i artyleria przeciwlotnicza mają na swoją obronę ciężkie działka, zaś piechota bywa wyposażona w ręczne wyrzutnie rakiet.



Latamy za drzewami lub tuż nad ich wierzchołkami. Zapewnia to najlepszą ochronę przed wykryciem

Konfigurujemy grę

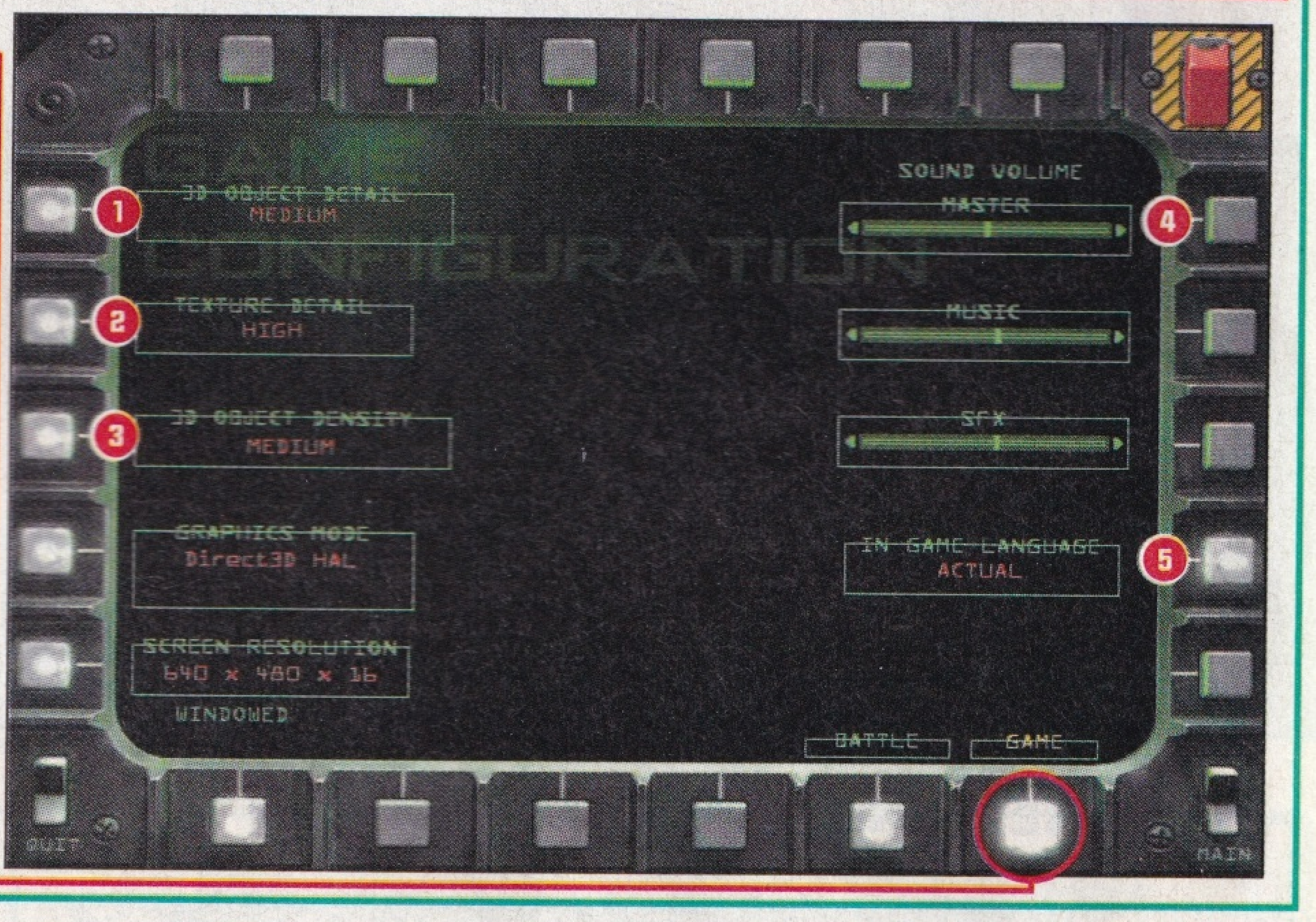


Ustawienia gry

1. Moc naszych pocisków. Najsilniejsze są przy ustawieniu EXAGGERATED.
2. Model lotu. Lata się najłatwiej, gdy wybieramy EASY.
3. Rodzaj widoku. Podczas gry zmieniamy go klawiszami F1–F4.
4. Odporność naszej maszyny na wrogi ostrzał. Wybranie RESISTANT daje zwiększoną wytrzymałość.
5. Ilość amunicji. Przy UNLIMITED pociski nigdy się nie wyczerpią.
6. Poziom wyszkolenia wroga. Przy POOR walczymy z nowicjuszami.
7. Liczba funkcji wyświetlacza nahełmowego. Najprościej korzysta się z niego w trybie ACTION MODE.

Ustawienia grafiki i dźwięku

1. Szczegółowość wyświetlania domów, czołgów, helikopterów.
2. Szczegółowość grafiki ziemi.
3. Liczba chat i stodół (na wsi), wieżowców (w miastach) oraz pojazdów w bazach lotniczych.
4. Regulacja głośności muzyki i transmisji radiowych.
5. Język używany przez nasze jednostki. Wybór ACTUAL oznacza, że każda nacja nadaje w swoim języku. Przy LOCAL wszyscy mówią w jednym: tym, który wybraliśmy podczas instalacji gry.



Sterowanie



Zdaniem GIER do sterowania śmigłowcem najlepiej używać dżojstika wyposażonego w przepustnicę regulującą prędkość obrotów wirnika

Wisimy, nic nie robimy...



W neutralnym położeniu przepustnicy i dżojstika helikopter po prostu wisi nieruchomo w powietrzu.



W górę, w górę, miły bracie!



Pchnięcie przepustnicy do przodu unosi helikopter. Im dalej ją przesuwamy, tym szybciej maszyna się wznosi.



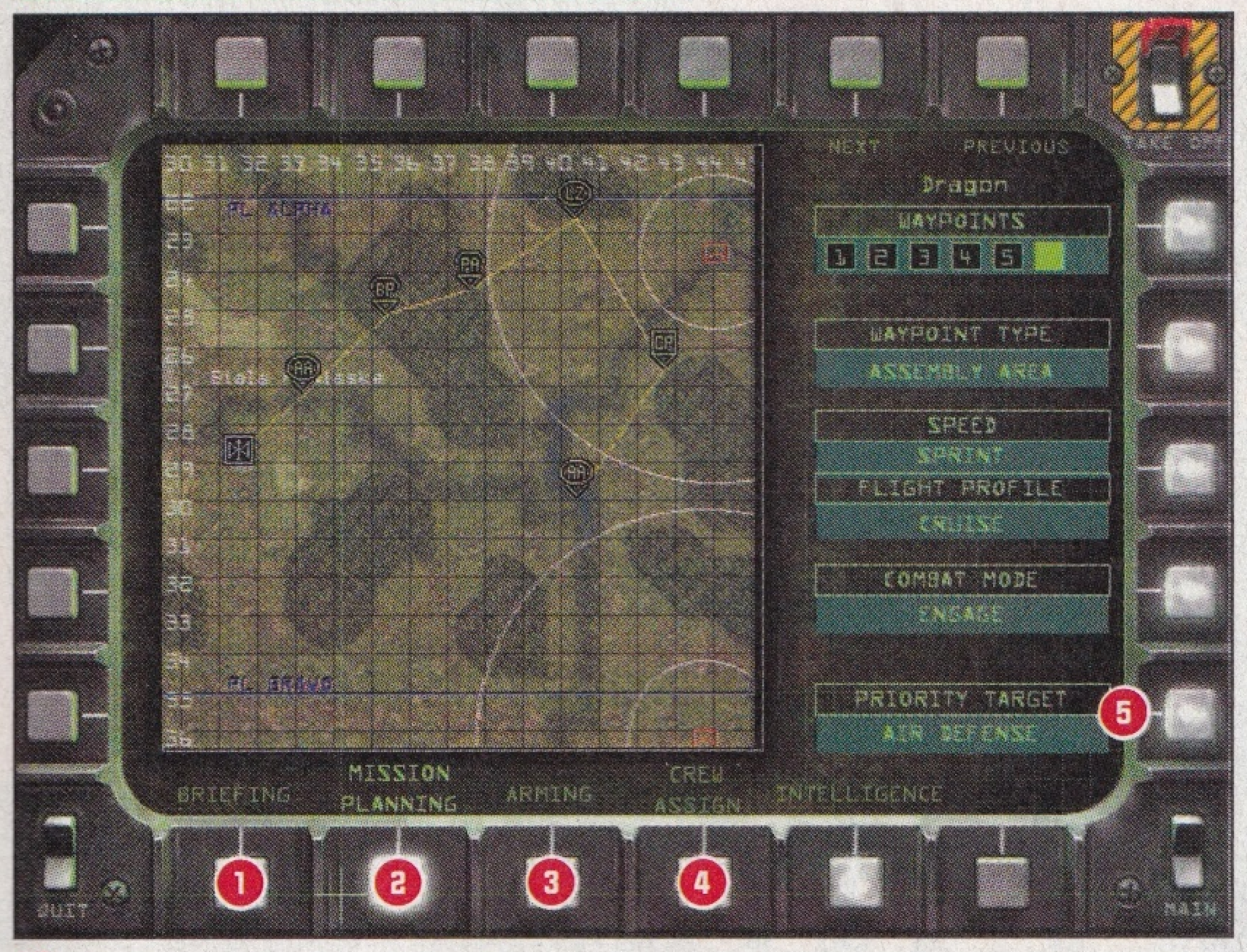
Naprzód, do boju!



Gdy teraz pchamy dżojstik do przodu, śmigłowiec pochyla się, przestaje się wznosić i zaczyna lecieć naprzód.



Poznajemy plan misji



1. **Opis zadania.** Krótki tekst przedstawia cele naszej misji.
2. **Ustawienia trasy przelotu.** Nie zmieniamy ich. I tak nie musimy trzymać się trasy zaplanowanej przez komputer.
3. **Uzbrojenie naszej maszyny.** Najlepiej wybrać wszelkie możliwe rodzaje śmiercionośnego żelastwa.
4. **Wybór załogi.** Po każdej misji zespół jest zmęczony. Następne zadanie bojowe powinien wykonać ktoś inny.
5. **Priorytetowy cel do ustrzelenia.** Drugi pilot w pierwszej kolejności namierza cele wybranego tutaj typu: na przykład śmigłowiec zamiast jadącego bliżej czołgu.

Ważne przyciski



Wyjście z gry

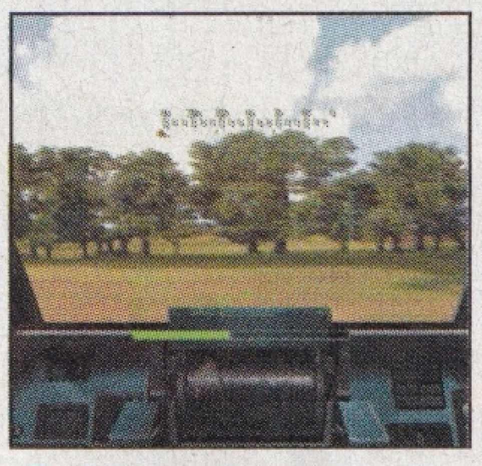


Rozpoczęcie misji



Powrót do menu głównego

Latamy i strzelamy



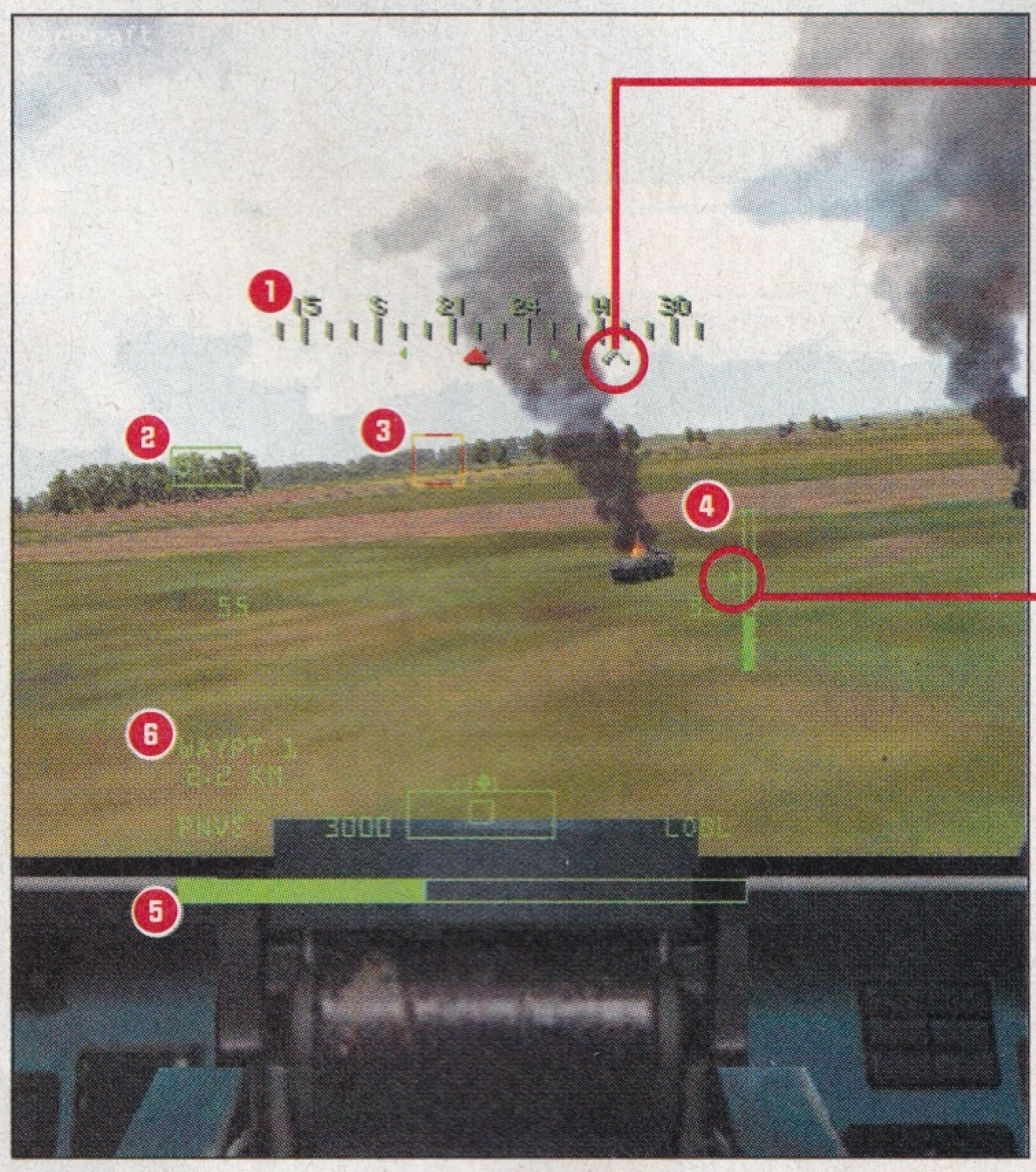


1 Gdy pojazdy naziemne są tak blisko, że mogą otworzyć do nas ogień, najlepiej ukryć się za drzewami lub budynkiem. Pchnięcie przepustnicy unosi nas w górę.



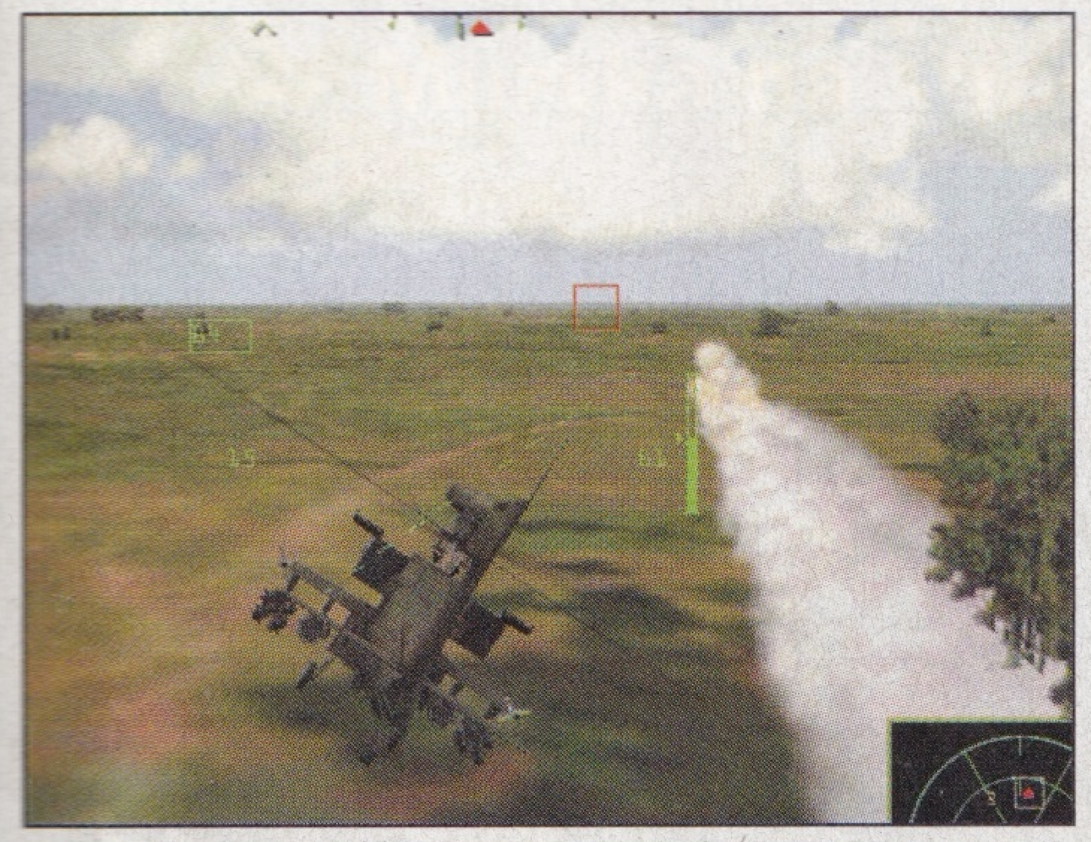
2 Szybko odpalamy rakietę i opadamy z powrotem. Dzięki tej taktyce pozbywamy się większości wrogich jednostek.

We wnętrzu kabiny

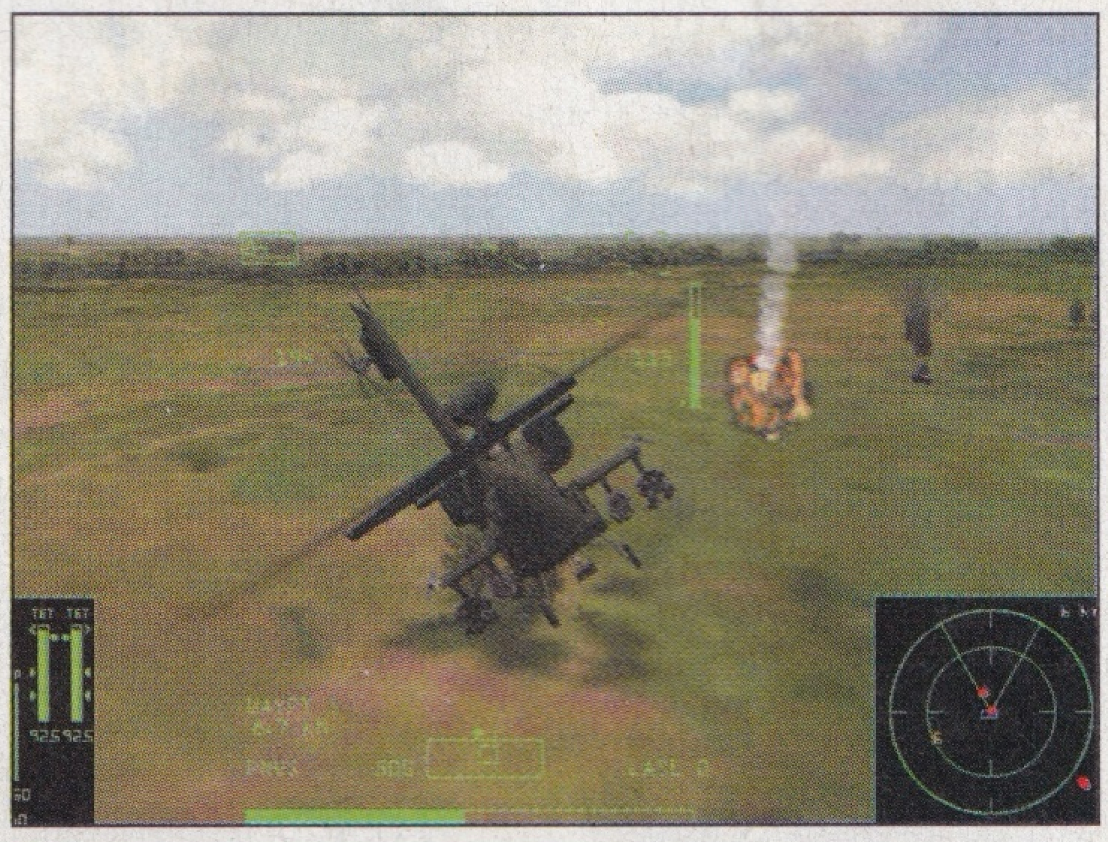


1. Kompas – dzięki niemu orientujemy się w terenie. Znaczek ● pokazuje, dokąd mamy lecieć, aby osiągnąć najbliższy punkt nawigacyjny.
2. Prędkość naszego śmigłowca.
3. Żółta ramka pokazuje, gdzie znajduje się najbliższy wrogi pojazd.
4. Ta ramka podaje wysokość, na której się znajdujemy (0 oznacza, że stoimy na ziemi). Znaczek ● informuje nas, czy wznosimy się (u góry skali) czy opadamy (u dołu).
5. Bardzo ważny wskaźnik stanu naszej maszyny. Im pasek dłuższy, tym uszkodzenia większe. Gdy staje się czerwony, to znak, że jest bardzo krucho i najwyższy czas uciekać. Lepsza hańba niż śmierć na polu bitwy.
6. Odległość od punktu nawigacyjnego, w stronę którego lecimy.

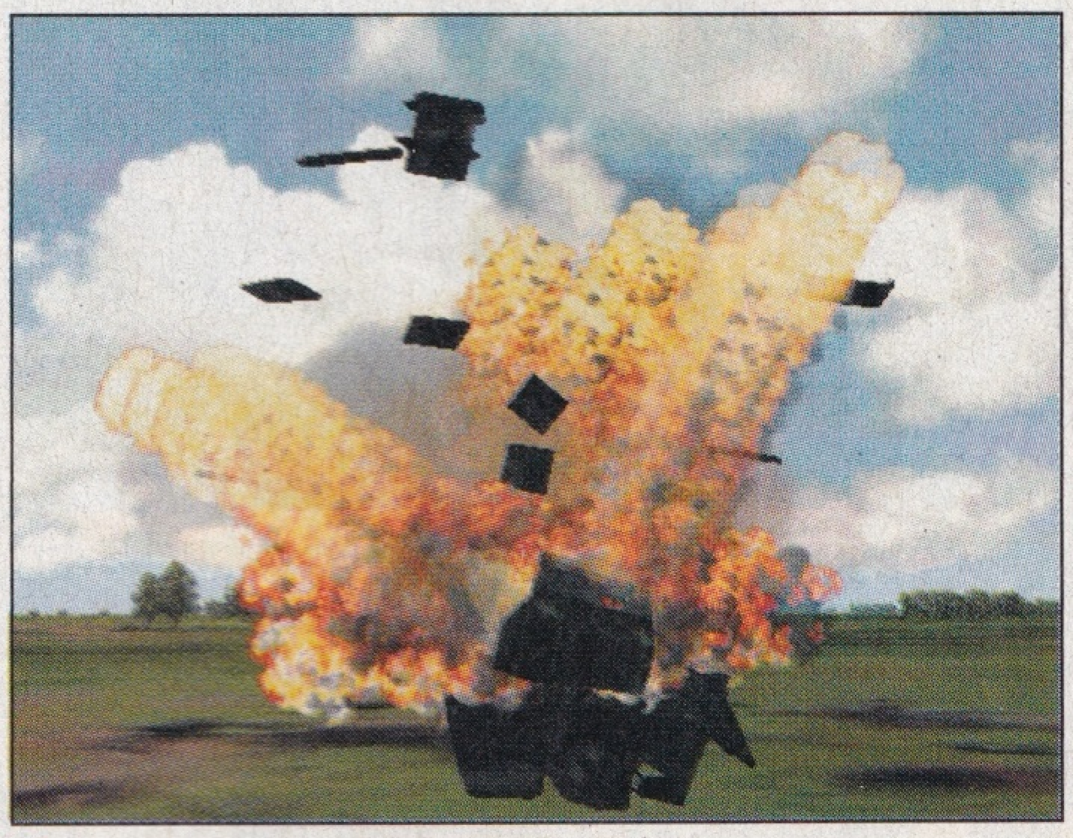
Gramy żywiołowo!



1 Taktyka kamikaze: wlatujemy w strefę frontu z dużą szybkością i nawalamy we wszystko, co się rusza. Wymagane doskonałe opanowanie pilotażu.



2 Nie wolno ani przez chwilę pozostawać w tym samym miejscu: bez przerwy obracamy się, zakręcamy, wznosimy i opadamy.



3 Mimo szaleńczego manewrowania koniec takiej akcji jest często tragiczny. Nic dziwnego, że w rzeczywistości żaden pilot tak nie lata.

Uwaga, ziemia pod nami!





Po cofnięciu przepustnicy śmigłowiec zaczyna powoli opadać. W ten sposób lądujemy. Byle nie za szybko!



Sierżancie, jak włączyć wsteczny?





Cofamy dżojstik, przepustnicę przesuwamy w położenie neutralne. Maszyna po chwili zaczyna lecieć do tyłu.



Wychylamy się zza przeszkody





Gdy śmigłowiec jest w zawisie, pochylając dżojstik, powodujemy, że maszyna leci bokiem w lewo lub w prawo.

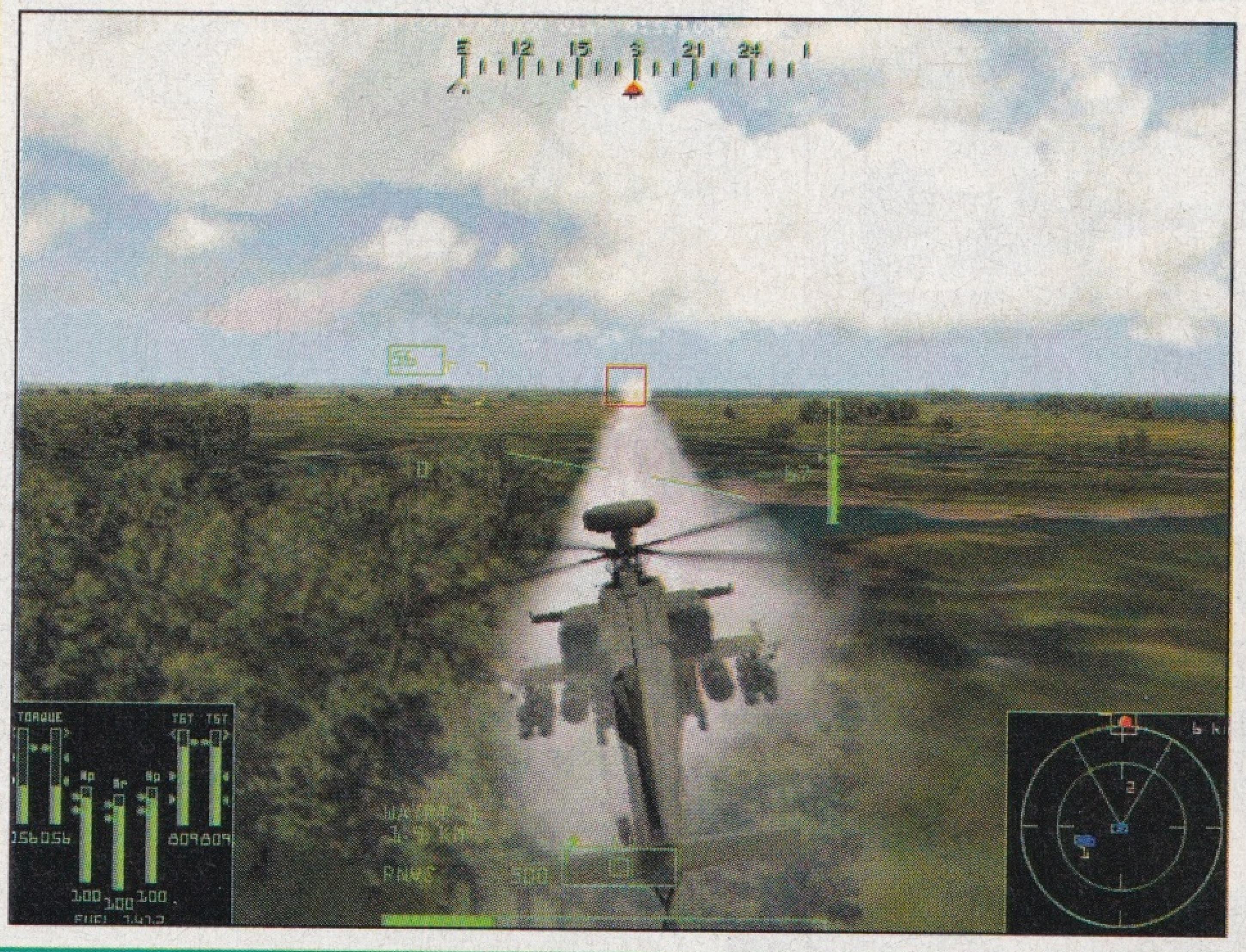


Obroty na boki

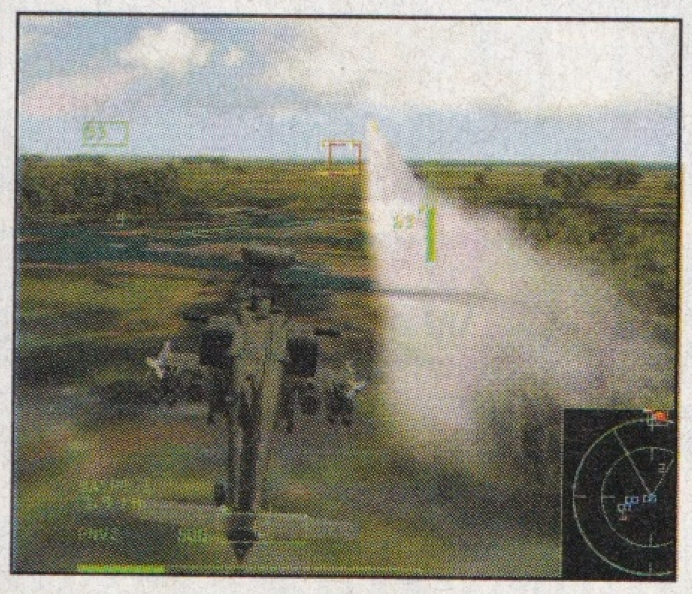


Klawiszami [4] i [6] na klawiaturze numerycznej obracamy wiszący śmigłowiec wokół osi pionowej.

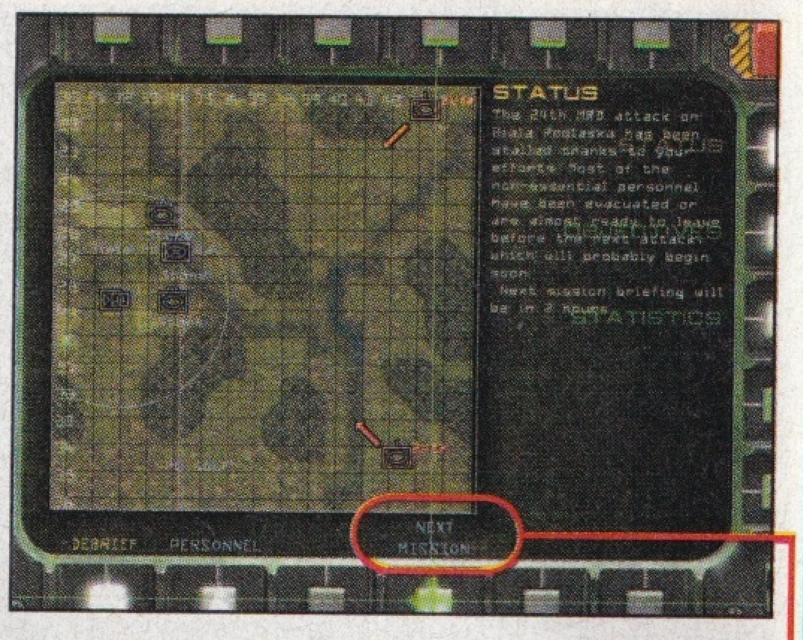
Gramy na czas



1 Taktyka snajperska wymaga cierpliwości, ale przynosi korzyści. Gdy tylko namierzamy pierwszego wroga, zatrzymujemy się i odpalamy w jego stronę rakietę kierowaną laserem. Po zniszczeniu pierwszego celu czekamy, aż strzelec namierzy następny i znów odpalamy rakietę. Warto wykorzystać ścianę lasu jako ochronę.

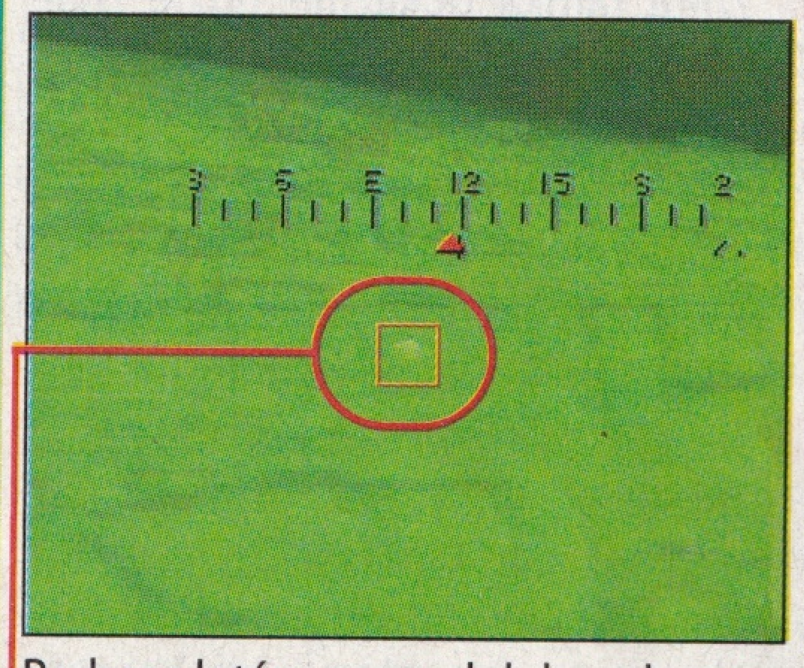


2 Powtarzamy to, aż nikogo przed nami nie będzie. Dzięki temu oczyszczamy sobie drogę. Czasem da się przelecieć przez front bez zadraśnięcia!

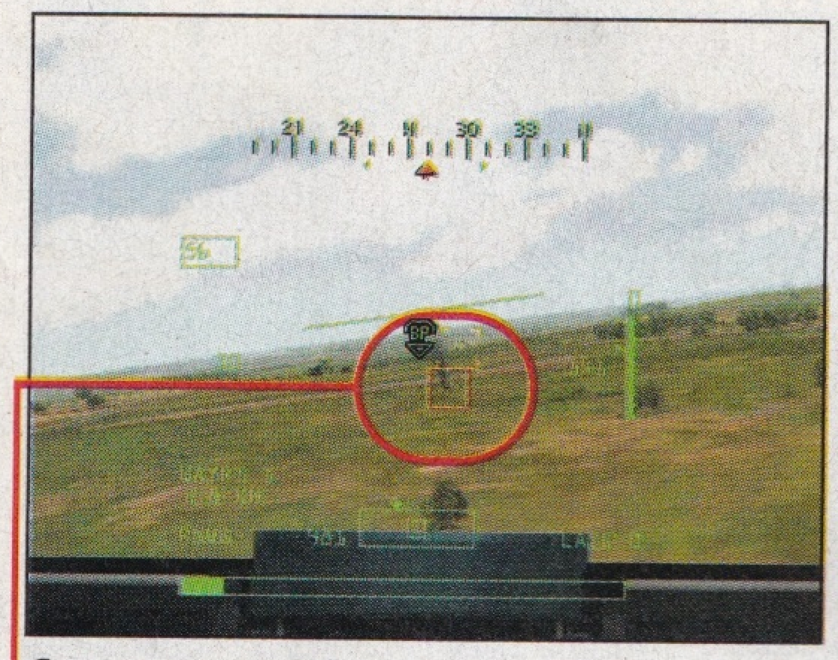


3 Gdy wypełnimy zadanie, pojawia się ramka z pytaniem, czy zakończyć misję. Po wciśnięciu klawisza [Y] przechodzimy do planszy, na której zapoznajemy się z wynikami naszej akcji bojowej. Do następnej misji przechodzimy, klikając na przycisk ●.

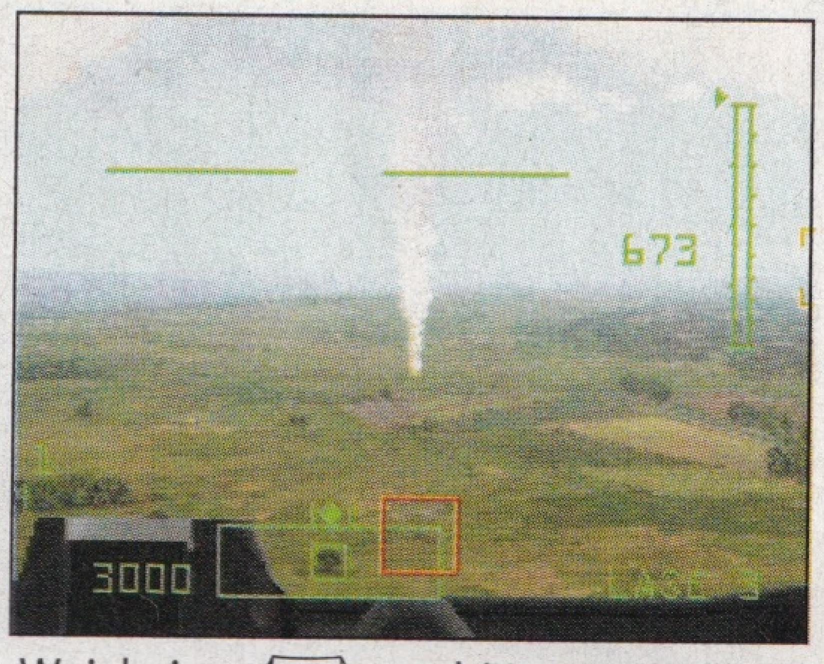
Nasze uzbrojenie



Podczas lotów nocnych lub w deszczu najlepiej włączyć noktowizor ([T]). Wrogie pojazdy są wyraźnie jaśniejsze od otoczenia ●. Niestety szczegóły krajobrazu nikną w zielonej poświacie.



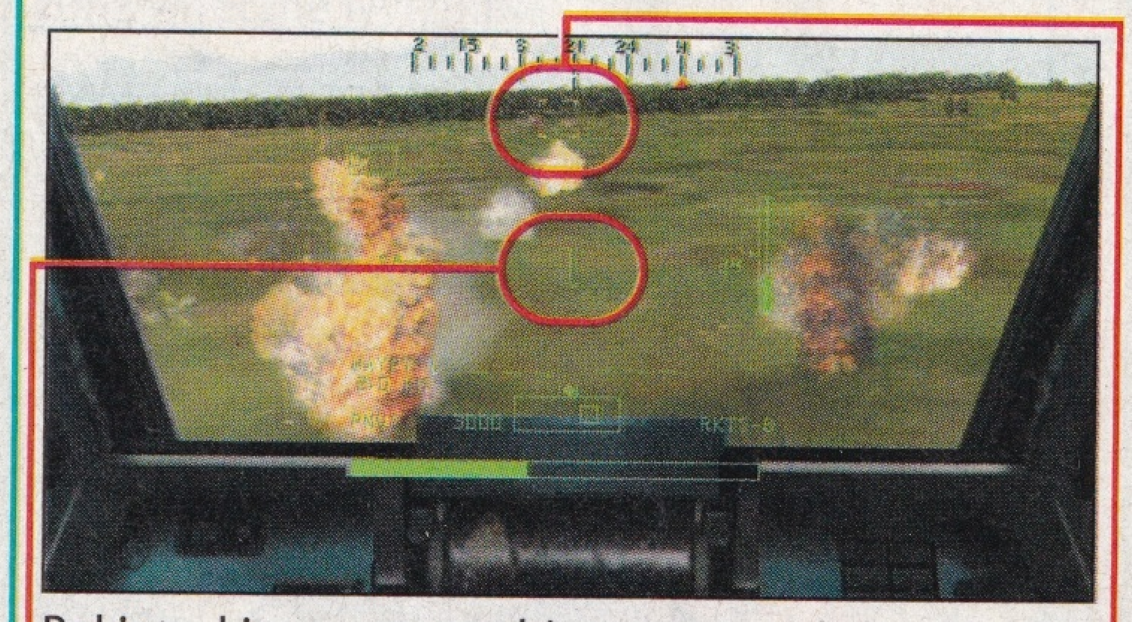
Czerwona ramka oznacza, że cel został namierzony ●. Od tego momentu jego chwile są policzone. Zastanawiamy się tylko, której broni użyć, aby wysłać wroga na lepszy świat.



Wciskając [F7] wybieramy rakiety przeciwpancerne naprowadzane promieniem lasera lub podczerwienią. Same kierują się w stronę przeciwnika, nie musimy więc celować.



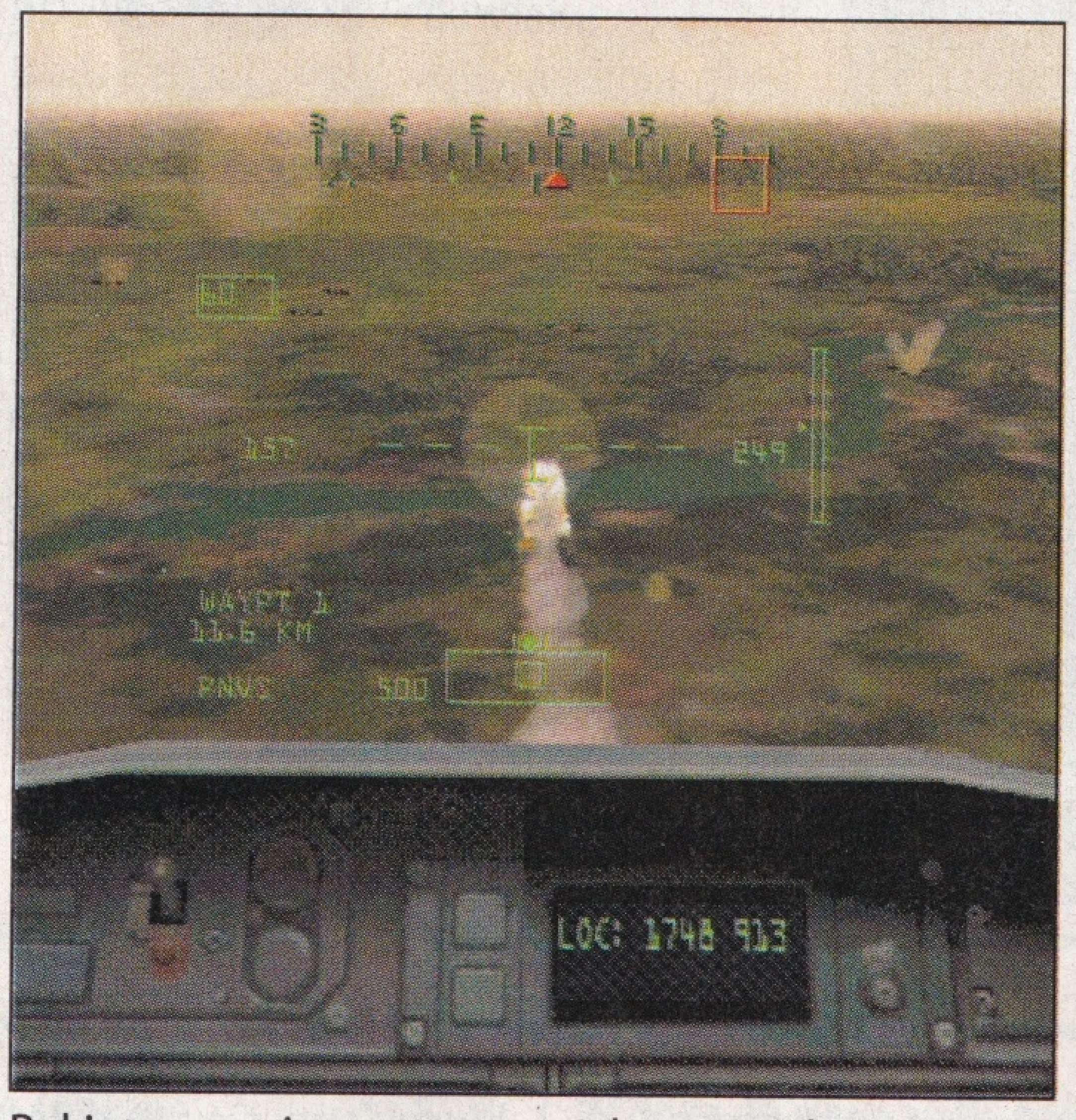
W prawym dolnym rogu widzimy czas, jaki pozostał rakiecie do uderzenia w cel. Zmiana tego napisu na [LASE] świadczy o włączeniu laserowego kierowania rakiety.



Rakiety kierowane wybieramy, naciskając klawisz [F6]. Najlepiej stosować je w ogniu walki, gdy nie ma czasu na podświetlanie celu laserem. Rakieta leci tam, gdzie wskazuje znaczek ■ ●.

RADA GIER: Po unieszkodliwieniu wrogiego pojazdu strzelec obraca głowę, przeszukując okolicę. Nie lećmy więc za uciekającą w bok czerwoną ramką obramowującą cel! Najbliższy wróg znajduje się tam, gdzie żółta ramka ●. Czekamy chwilę: jeśli strzelec nie spostrzega zagrożenia, namierza cel obok żółtej ramki.

Jeśli podczas wyboru broni załadowaliśmy na pokład naszego śmigłowca różne typy rakiet niekierowanych, po każdym wciśnięciu klawisza [F6] wybierany jest inny ich rodzaj.



Rakiety przeciwpancerne są skuteczną bronią przeciwko pojazdom opancerzonym...



...zaś pociski rozpryskujące się – przeciw oddziałom piechoty i lekkim pojazdom (ciężarówkom).



Rakiety powietrze-powietrze włączamy, wciskając klawisz [F8]. Namierzony samolot lub helikopter wygląda tak ●. Pojawienie się napisu MALFUNCTION alarmuje nas o uszkodzeniu broni, której chcemy użyć. Wybieramy wtedy inną broń.



Gdy skończą nam się rakiety, pozostaje tylko działko (klawisz [F5]). Jego skuteczność jest niewielka, więc nie szarżujmy! Napis CONSTRAINT wskazuje, że broń jest aktywna, ale nie widzi celu. Obracamy się tak, aby namierzany wróg znalazł się przed nami i wciskamy spust.



Jeżeli chcemy, aby rakiety niekierowane i działko były zwrócone w stronę celu, włączamy system kierowania laserowego (klawisz [B]). Odtąd nie musimy celować – robi to za nas automatycznie komputer podłączony do hełmu, przez który patrzymy jako piloci.



Czasem możemy poprosić o wsparcie artylerii. Wciskamy [7], zaznaczając krzyżykiem okolicę, na którą skierujemy ogień. Nastepnie wciskamy [tab] i wybieramy opcję 5 - SUPPORT. Pojawia się lista dostępnych baterii ●. Na reakcję artylerzystów chwilę czekamy.

NOWA KSIĄŻKA

z serii
Biblioteczka Komputer ŚWIATA

Własna strona WWW

- Jak łączyć tekst z grafiką
- Podstawy JavaScript
- Jak wykorzystać pliki i obrazki z internetu
- Formularze? Nic prostrzego
- Muzyka na stronie WWW
- Porady webmastera
- Jak promować własną stronę



Już w sprzedaży!

Dostępna w kioskach, księgarniach i EMPiK-ach

Również w sprzedaży wysyłkowej. Formularz zamówienia w najnowszym wydaniu Komputer ŚWIATA i na stronie www.komputerswiat.pl

Komputer ŚWIAT Prostsze niż myślisz

Faust

Gra przygodowa na PC | Walka o dusze niewinnych ludzi wchodzi w decydującą fazę. Oto druga część rozwiązania gry, w której naszym przeciwnikiem jest sam diabeł

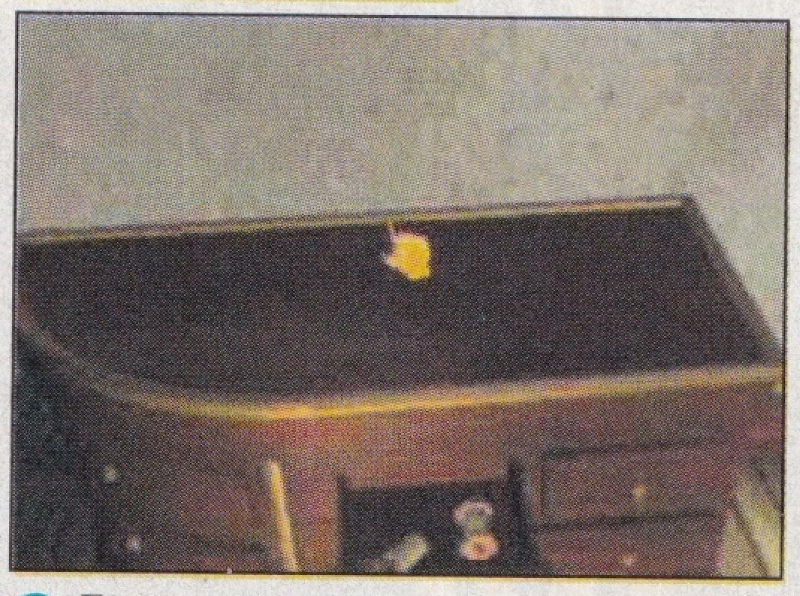
Test gry w numerze 3-4/2000 na stronie 28

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Opowieść czwarta: Tajemniczy kochanek



1 Podchodzimy do schodów i używamy Homunculusa na dźwigni znajdującej się u góry. Na placu skręcamy za fontanną w lewo i wyciągamy pawie pióra ze skrzynki na listy. Następnie otwieramy drzwi.



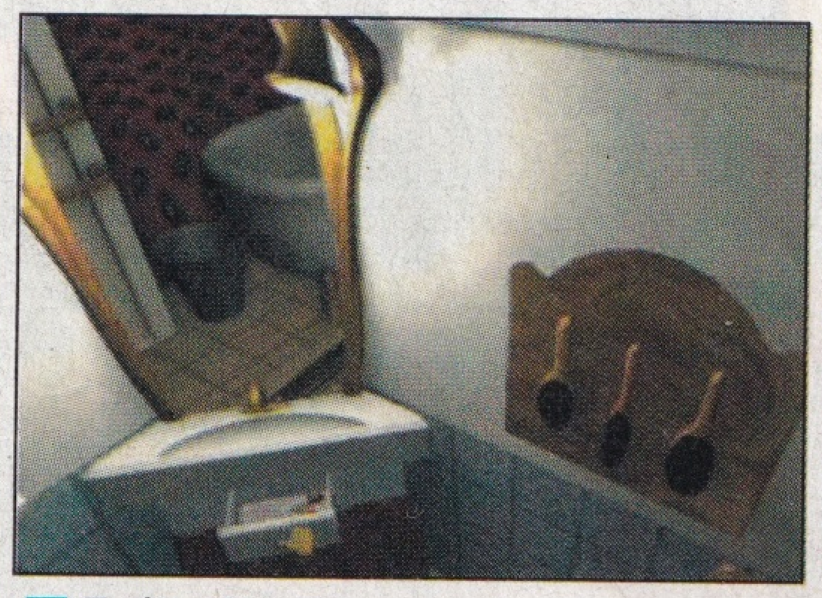
2 Z prawej strony pomieszczenia stoi szafka z szufladami. Znajdujemy w niej sznurowadła i kratkę do oddychania. Zabieramy te przedmioty i podchodzimy do stołu krawieckiego stojącego po lewej stronie.



3 Na stojaku po prawej są zwoje skór. Używamy umieszczonej najniżej rolki, by zdobyć kawałek grubej skóry. Wkładamy ją do przecinaka i podnosimy gruby pasek. Następnie odcinamy fragment skóry ze środkowej rolki.



4 Lekką skórę wkładamy do maszyny szatkującej. Otrzymane kawałki musimy podziurawić w maszynie tnącej. Zrobiwszy to, podnosimy przygotowane już fragmenty lekkiej skóry z dziurami.



5 Z drugiej strony stołu jest instrukcja, jak zrobić maskę. Czytam ją. Mamy też naprawić fontannę. Wchodzimy do łazienki. W szufladzie pod lustrem znajdujemy chusteczki i gazę.



6 Za szklanymi drzwiami stoi sześć manekinów. Używamy pawich piór na bliźniaczkach, a kawałka grubej skóry – na Hannibalu. Wracamy do głównego pomieszczenia.



7 Wkładamy kawałki lekkiej skóry z dziurami do maszyny do szycia. Używamy na nich sznurówek i kratki do oddychania. Podnosimy maskę i kierujemy się na górę, do pokoju z warsztatem tkackim.



8 Spoglądamy na maszynę, by usłyszeć o kluczu w ogrodzie. Ponownie patrzymy obok i zauważamy zawiniętą chusteczkę. Otwieramy po kolei każdy jej róg i bierzemy znaleziony mały srebrny księżyc.



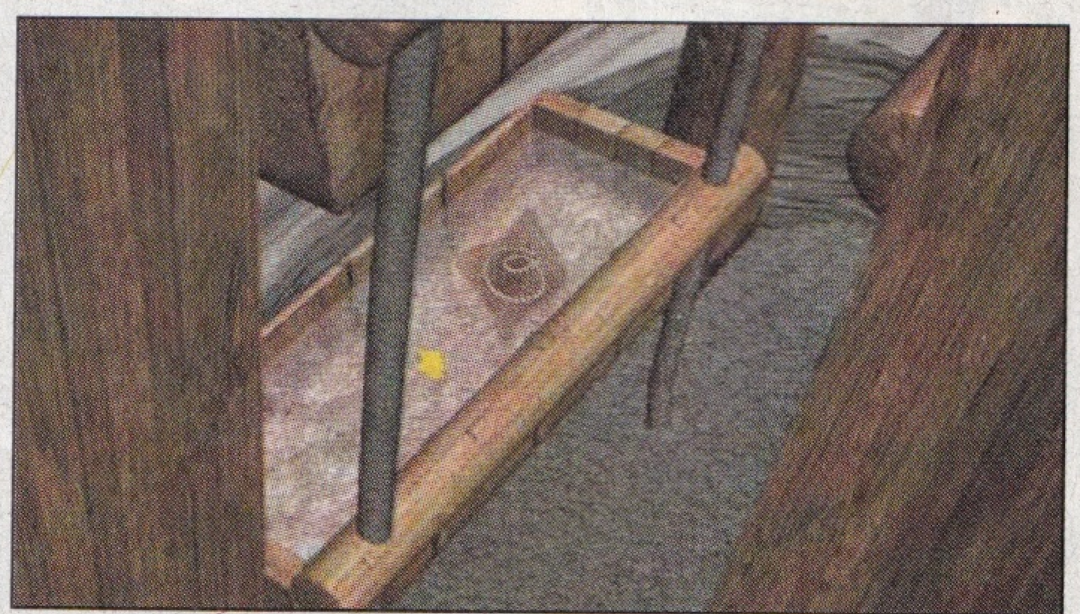
9 Pod schodami na parterze kurtyna zasłania wejście do kuchni. Wewnątrz, pod aparaturą chemiczną, są szafki. Podnosimy mąkę. Przyglądamy się bliżej ogromnemu zegarowi i używamy księżyca na jego tarczy.



10 Wychodzimy tajnym przejściem do ogrodu. Patrzymy na stół i zapisane na nim symbole. Wracamy na plac przed domem i spoglądamy na mechanizm fontanny. Wyjmujemy zatyczkę blokującą koło zębate i nalewamy wody do zbiornika.



11 Używamy przełącznika na głowie figurki podtrzymującej naczynie. W ten sposób spuszczamy trochę wody. Wsypujemy mąkę do zbiornika i zapisujemy na kartce symbole, które się pojawiają. Jesteśmy coraz bliżej rozwiązania zagadki!

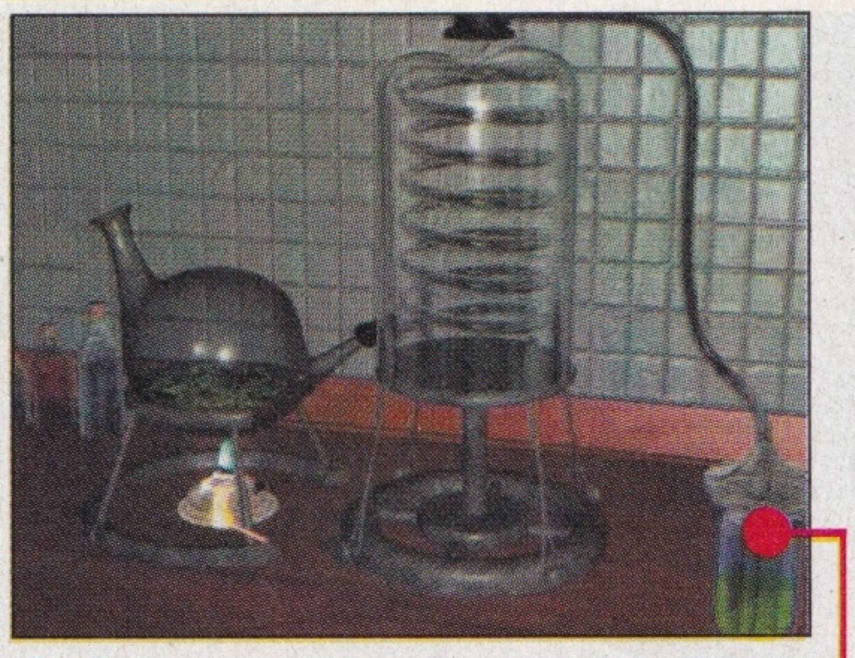


12 Z tyłu szklanej bańki znajduje się korytko, a w nim naszyjnik – podnosimy go. Wracamy do ogrodu. Zrywamy liść z hodowli roślin w rogu altanki. Wciskamy na stole te symbole, które widzieliśmy w fontannie (w kolejności od lewej).

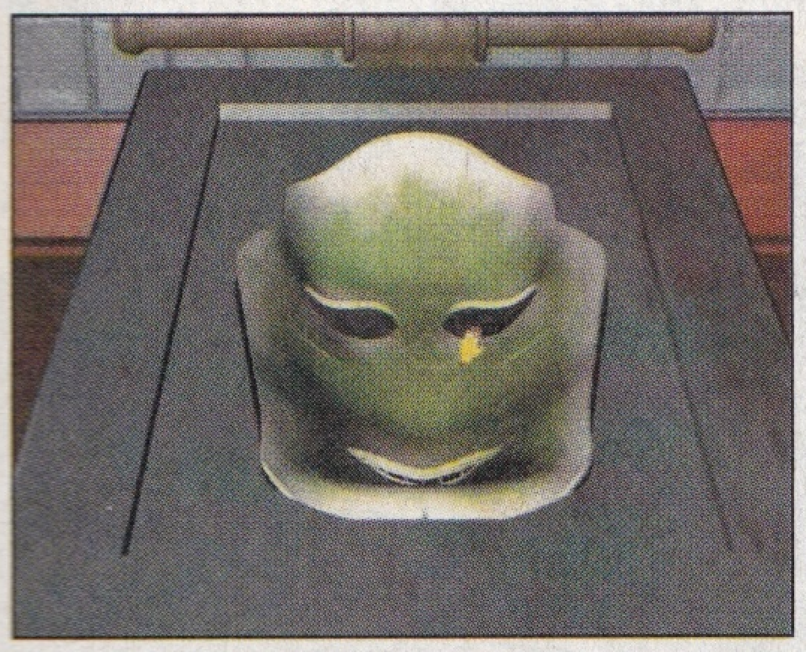
Opowieść czwarta: Tajemniczy kochanek



13 Używamy drzew, by przenosić się w różne pory roku. Po każdej podróży zrywamy liść z miejsca, gdzie zdobyliśmy pierwszy. Gdy już będziemy mieli wszystkie cztery, wracamy do kuchni.



14 Usuwamy korek z szyjki kolby po lewej i wrzucamy do niej liście. Zapałkami zapalamy znajdujący się pod nią palnik. Następnie bierzemy napełnioną miksturą zlewkę z prawej części laboratorium.



15 Otwieramy leżące obok metalowe pudełko. Wkładamy do niego maskę oraz gazę, nalewamy miksturę i zakrywamy całość chusteczkami. Podnosimy maskę i zakładamy ją na twarz manekinowi Franka.



16 Idziemy do pomieszczenia z maszyną tkacką. Zapalamy świeczkę na stole. Gasimy ją, gdy poruszający się aniołek staje się widoczny. Zdejmujemy z niego pierścień. W bibliotece dotykamy regału z lewej strony drabiny.



17 Zdejmujemy wszystkie książki z ukrytego panelu i ustawiamy je ponownie w takiej kolejności, by tworzyły napis: I Theodore lost hope in 1917 and signed a contract with Mefisto. O to chodziło!

Opowieść piąta: Coś z tygrysa



1 Wchodzimy do namiotu i podchodzimy do zegara. Zdejmujemy z niego cylinder i montujemy na stole do ruletki. Czytamy napis na tablicy stojącej na lewo od zegara.



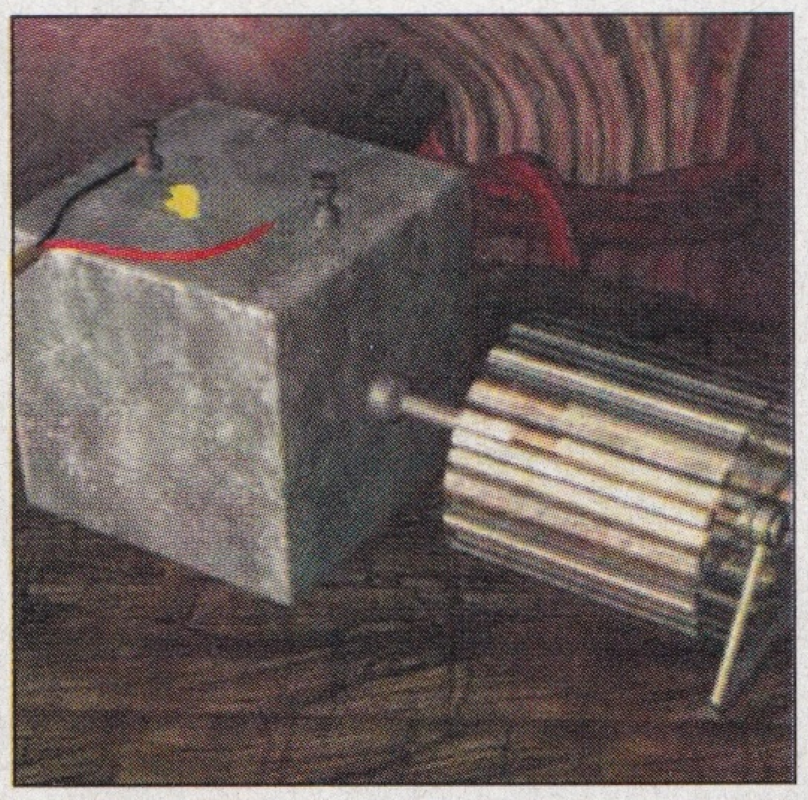
2 Na kole ruletki ustawiamy kolejno liczby: czerwona 19, jasnoniebieska 0, czarna 22, czerwona 7 i czerwona 19. Pamiętamy, by po każdej liczbie wcisnąć żółty przycisk nad tarczą.



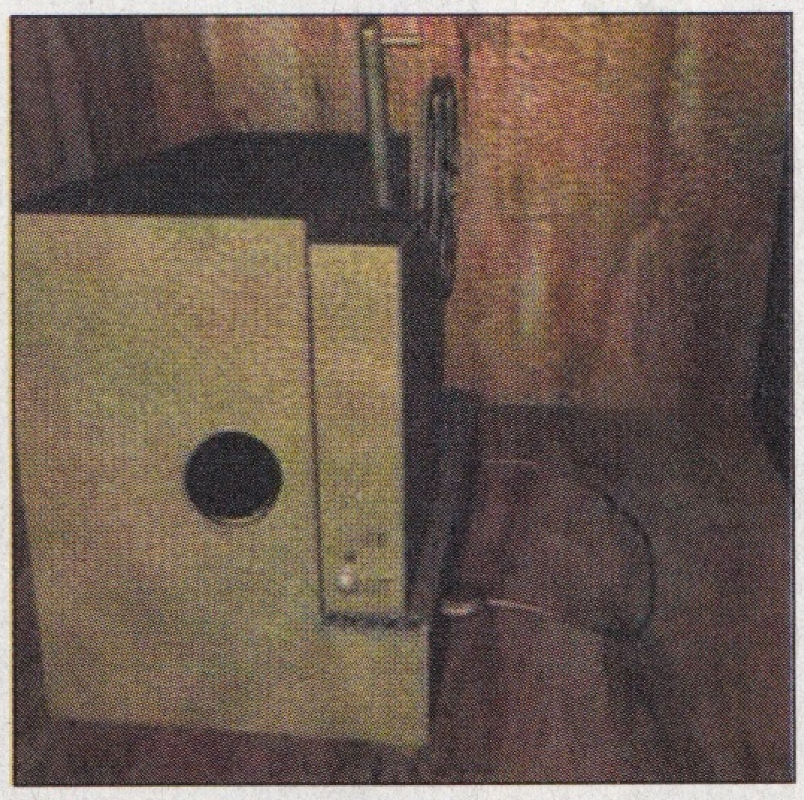
3 Spod podniesionego stołu do gry wyjmujemy bicz i szpulę. Podchodzimy do wejścia i odwracamy się w prawo. Otwieramy szafkę z butelkami stojącymi na górnej półce.



4 Wciskamy korki butelek na górnej półce w kolejności od lewej: czwarta, druga, trzecia, czwarta, czwarta. Podnosimy klucz i przyglądamy się półce. Zdejmujemy szczura z łóżka i wchodzimy na nie. Spoglądamy na urządzenie z prawej strony.



5 Wkładamy szczura do bębna maszynki. Klikamy na luźny kabel. Następnie, nie puszczając przycisku myszki, wsuwamy go w zatyczki od góry. Używamy bicza na maszynce, sprawiając, że szczur zaczyna biegać. W ten sposób generujemy prąd!



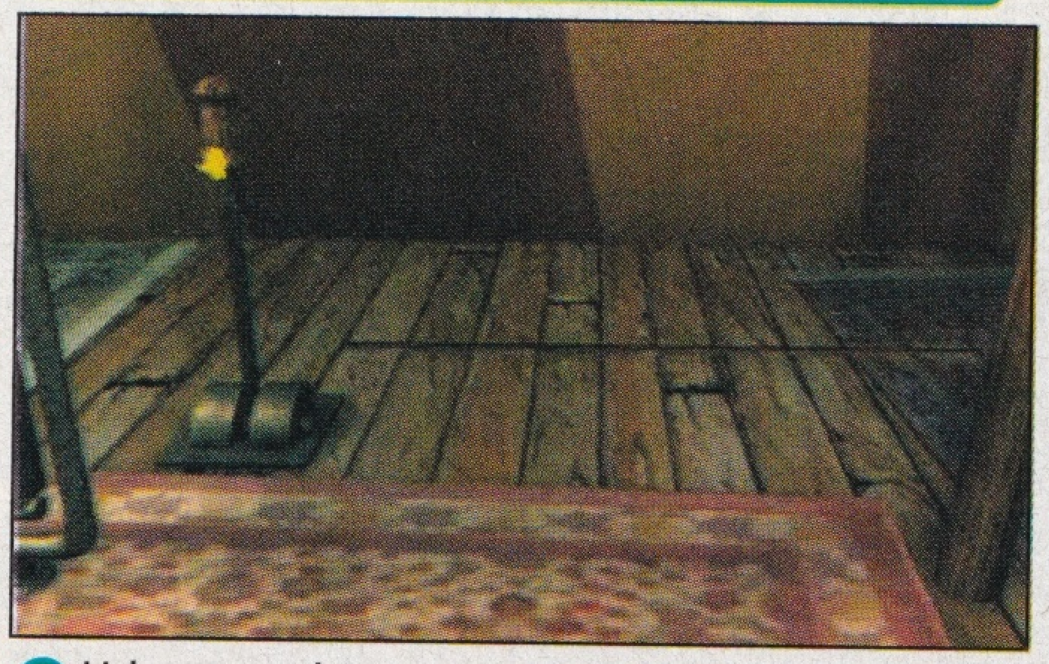
6 Zdejmujemy obraz ze ściany za łóżkiem i kluczem otwieramy ukrytą za nim szafkę. Wkładamy szpulę do projektora i włączamy zasilanie. Po filmie podchodzimy do lustra, patrzymy w nie i uważnie zapamiętujemy pojawiające się twarze.



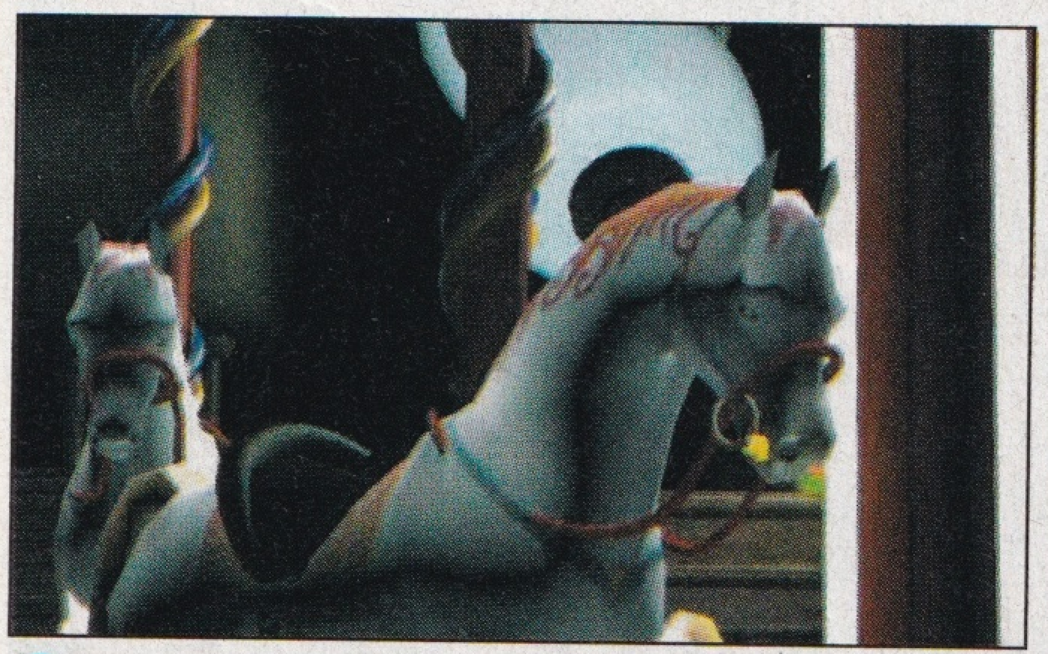
7 Z prawej strony lustra stoi duża skrzynia. Otwieramy ją i wyjmujemy ze środka dźwignię, którą montujemy obok plakatu przy wejściu. Przestawiamy dźwignię i bierzemy do ręki bicz. Przed nami zaczynają się pojawiać kolejne twarze.

Faust

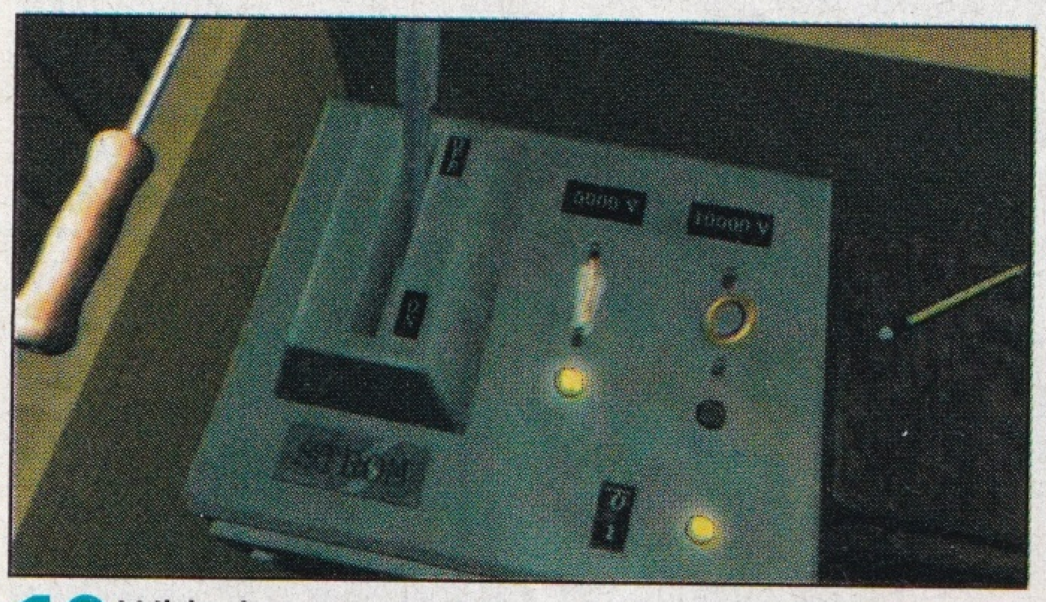
Opowieść piąta: Coś z tygrysa



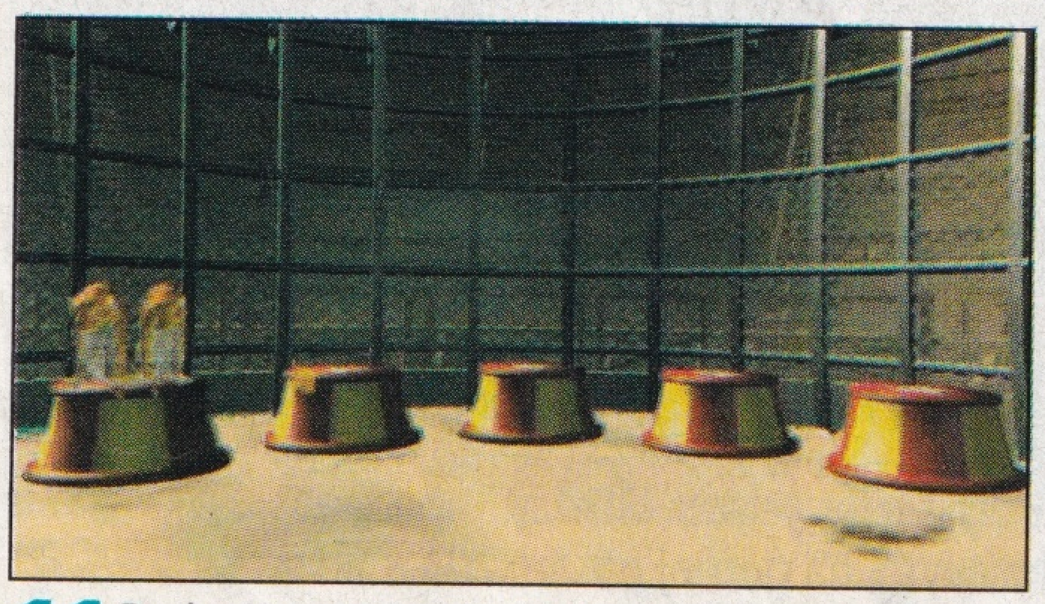
8 Uderzamy biczem podobizny, które widzieliśmy w lustrze. Jedna twarz jest nowa – ona musi pozostać nietknięta. Jeżeli nie popełniamy błędu, zostajemy przeniesieni do karuzeli.



9 Podchodzimy do niej i przesuwamy się o jeden krok na prawo. Spoglądamy na konia z lewej strony i bierzemy pierścionek wiszący u jego pyska. W budce z biletami jest urządzenie zasilające.



10 Wkładamy pierścionek w wolne miejsce i przestawiamy dźwignię. Gdy mechanizm staje, wchodzimy w drzwi pośrodku karuzeli. Idziemy do klatki i podnosimy naszyjnik leżący obok kości.



11 Podwójnymi i pojedynczymi uderzeniami bicza sprawiamy, że zwierzęta jednocześnie wskakują na środkowy stolik. Schodzimy do dziury i czytamy list leżący za kamieniem obok skrzynki.

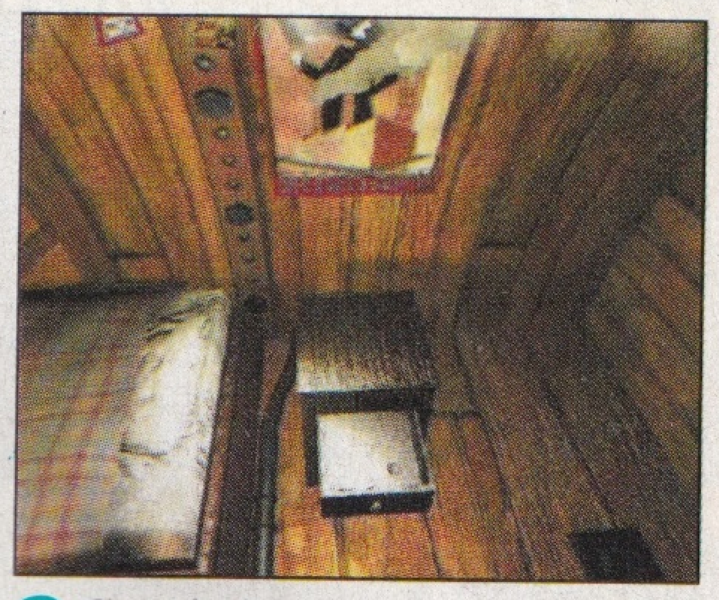


12 Podchodzimy do kasy i próbujemy otworzyć drzwi. Bierzemy bilet i wchodzimy do kina. W pokoju projekcyjnym podnosimy taśmę i montujemy ją na projektorze. Wychodzimy z pomieszczenia z uśmiechem na ustach.

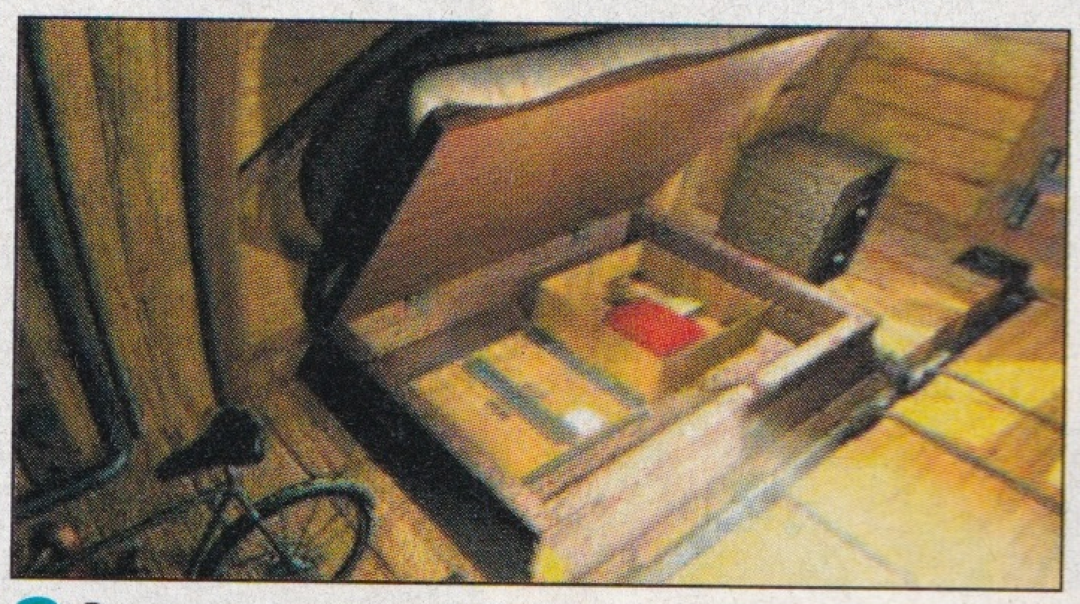
Opowieść szósta: Metrowy Robin Hood



1 Podchodzimy do worka treningowego i używamy na nim Homunculusa. Odwracamy się w lewo, ale nie podchodzimy bliżej. Wstawiamy Homunculusa pomiędzy drzwi a framugę i wchodzimy do środka.



2 Spoglądamy w prawo na plakat. Z szuflady wyciągamy pierścień oraz medalion. Bierzemy polano i używamy pierścionka na pokrywie stosu drewna. Zbliżamy się do roweru. Zakładamy łańcuch na tylne koło i klikamy na kierownicę.



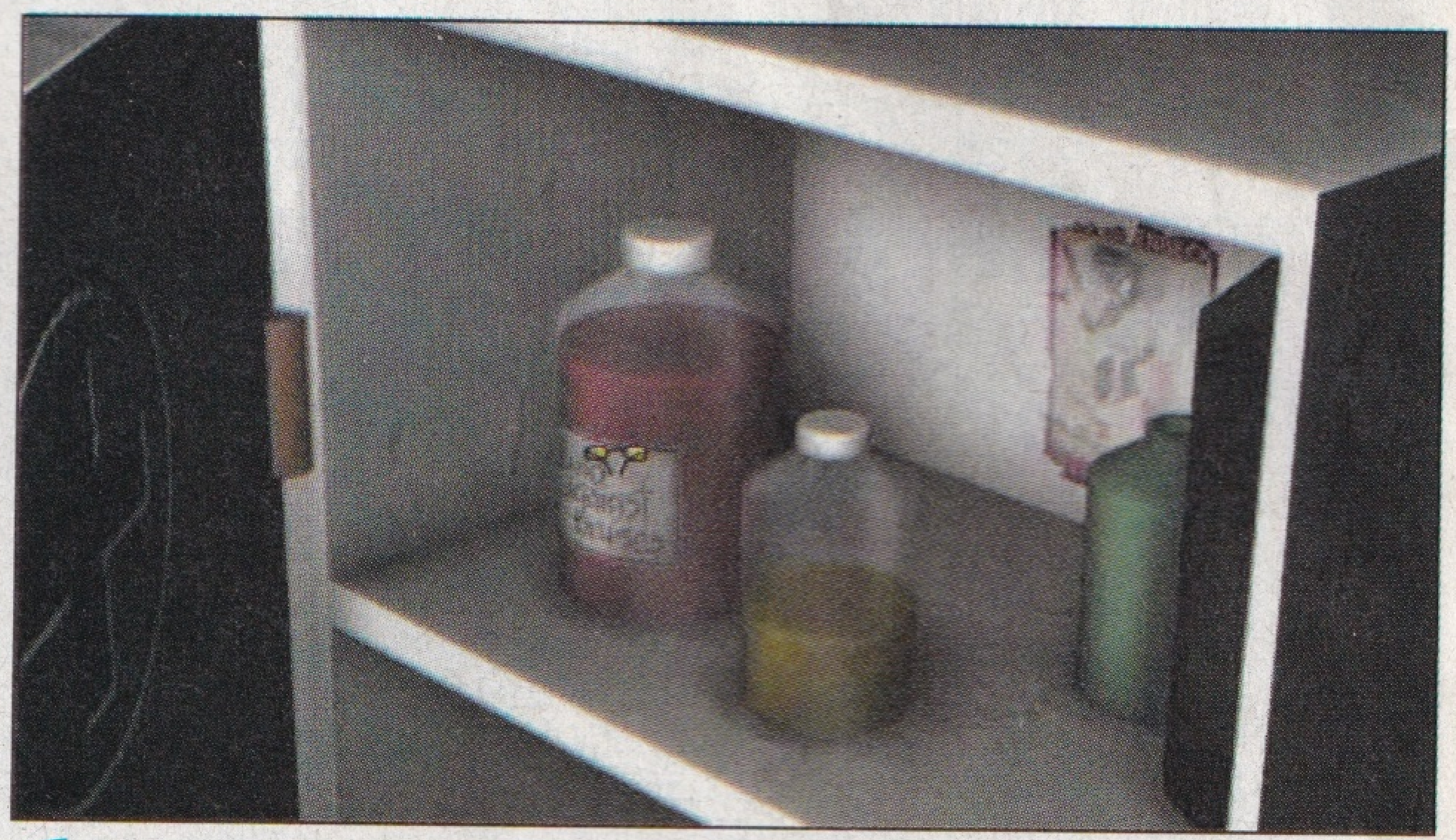
3 Przestawiamy pudełko i wpisujemy szyfr do tajnego przejścia: 11193. W piwnicy wyciągamy kurek z lewej beczki w środkowym rzędzie. Podnosimy butelkę i starą gazetę z wiadra. Przechodzimy za stos drewna, odwracamy się i podnosimy wiadro.



4 Napełniamy wiadro melasą z prawej beczki ze środkowego rzędu. Podnosimy pokrywę pieca i wlewamy do środka zawartość wiadra. Zamykamy pokrywę. U dołu wkładamy do środka polano i starą gazetę. Całość podpalamy zapałkami.



5 Wracamy do góry i podchodzimy do zlewu. Odkręcamy lewy kurek i napełniamy butelkę whisky. Zakręcamy kurek i schodzimy do piwnicy. Używamy kurka na dziurze w środkowej beczce w najniższym rzędzie. To tajne przejście! Wchodzimy do tunelu.

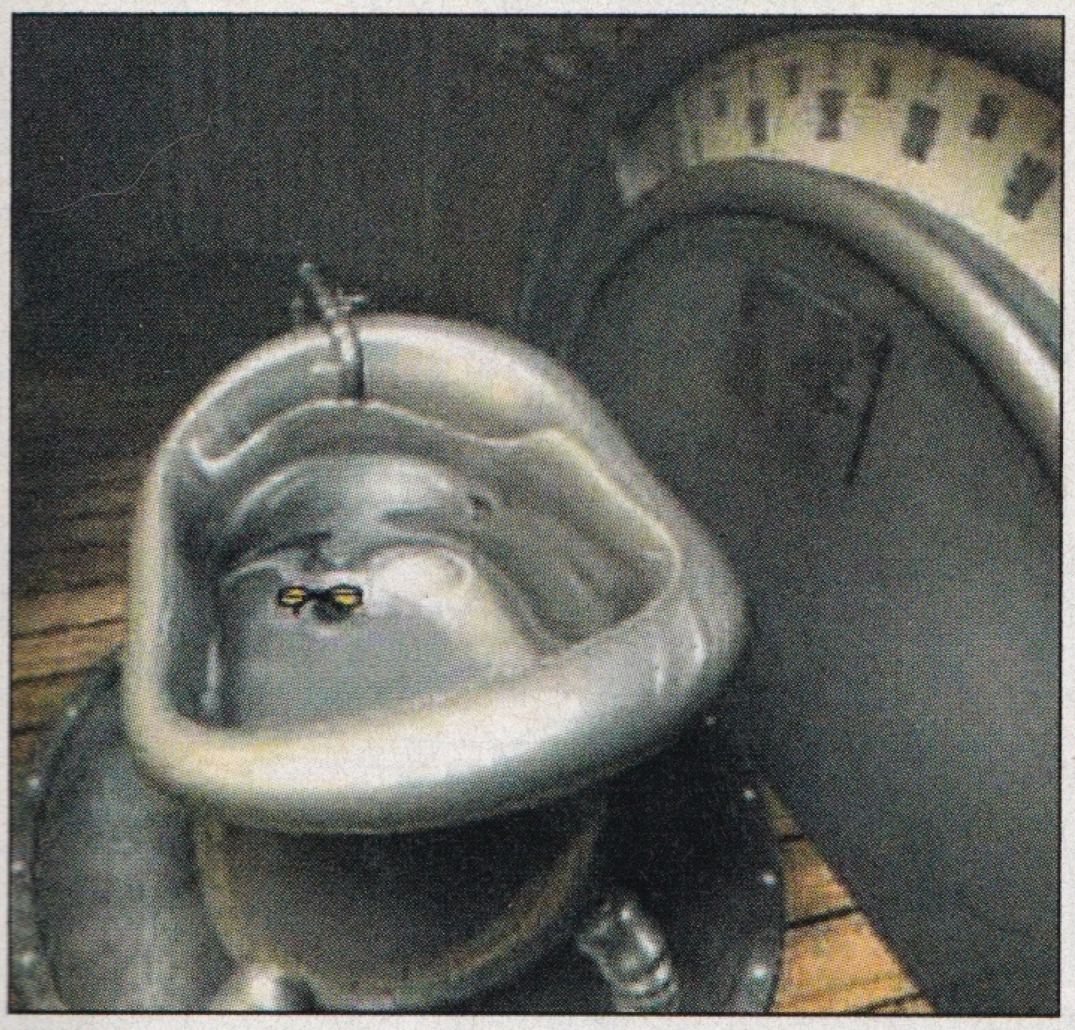


6 Podnosimy kij po lewej i wchodzimy do łazienki. Otwieramy apteczkę i patrzymy na lekarstwa. Gdy skończymy, dzwoni telefon. Wchodzimy do części sypialnej i skręcamy w prawo. Podnosimy słuchawkę.

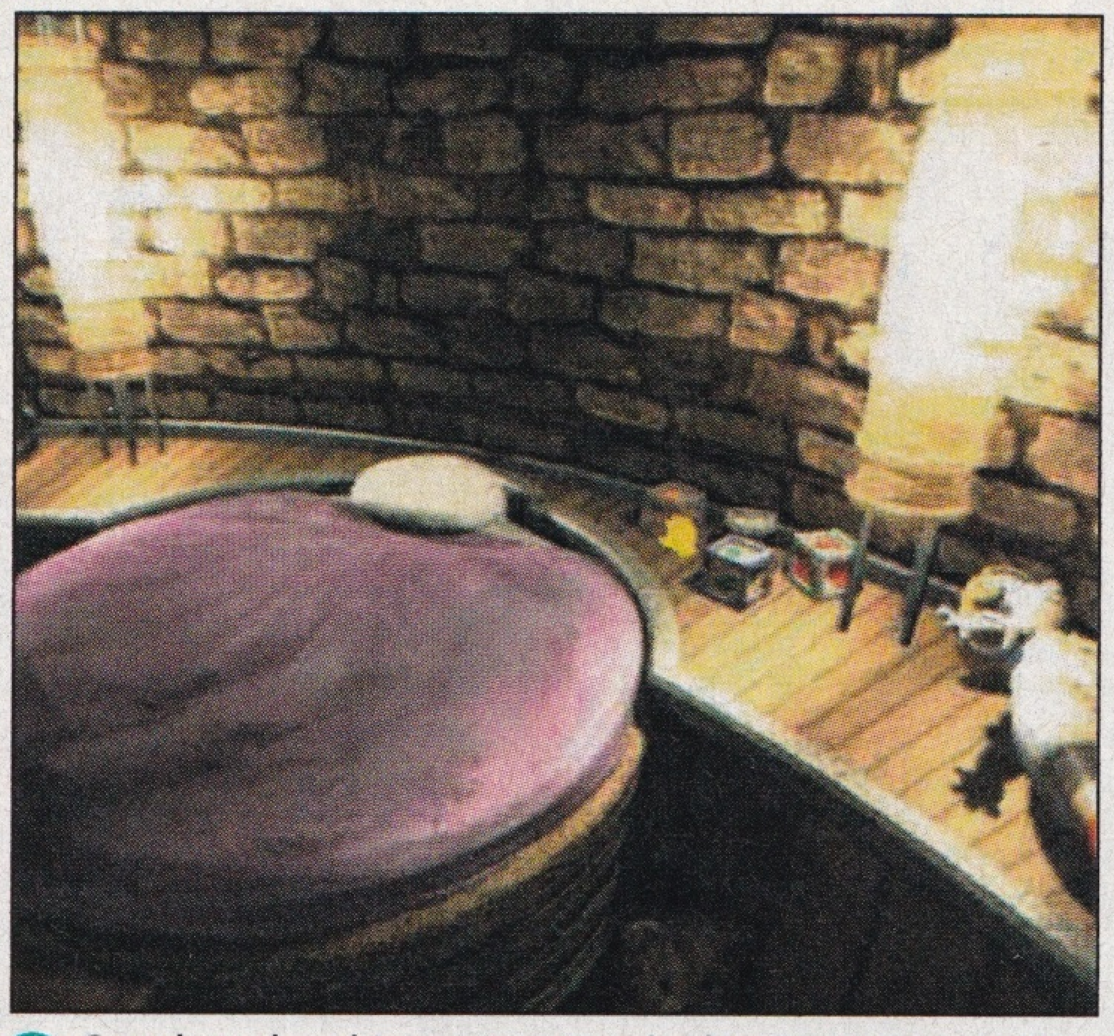


7 Wracamy do góry i nalewamy wódki do szklanki na stole. Gramy w pokera. Próbujemy dobierać karty do dwóch par. Cierpliwości: wykonujemy zadanie, gdy wygrywamy dwa z trzech rozdań.

Opowieść siódma: Arcydzieło Gizeli



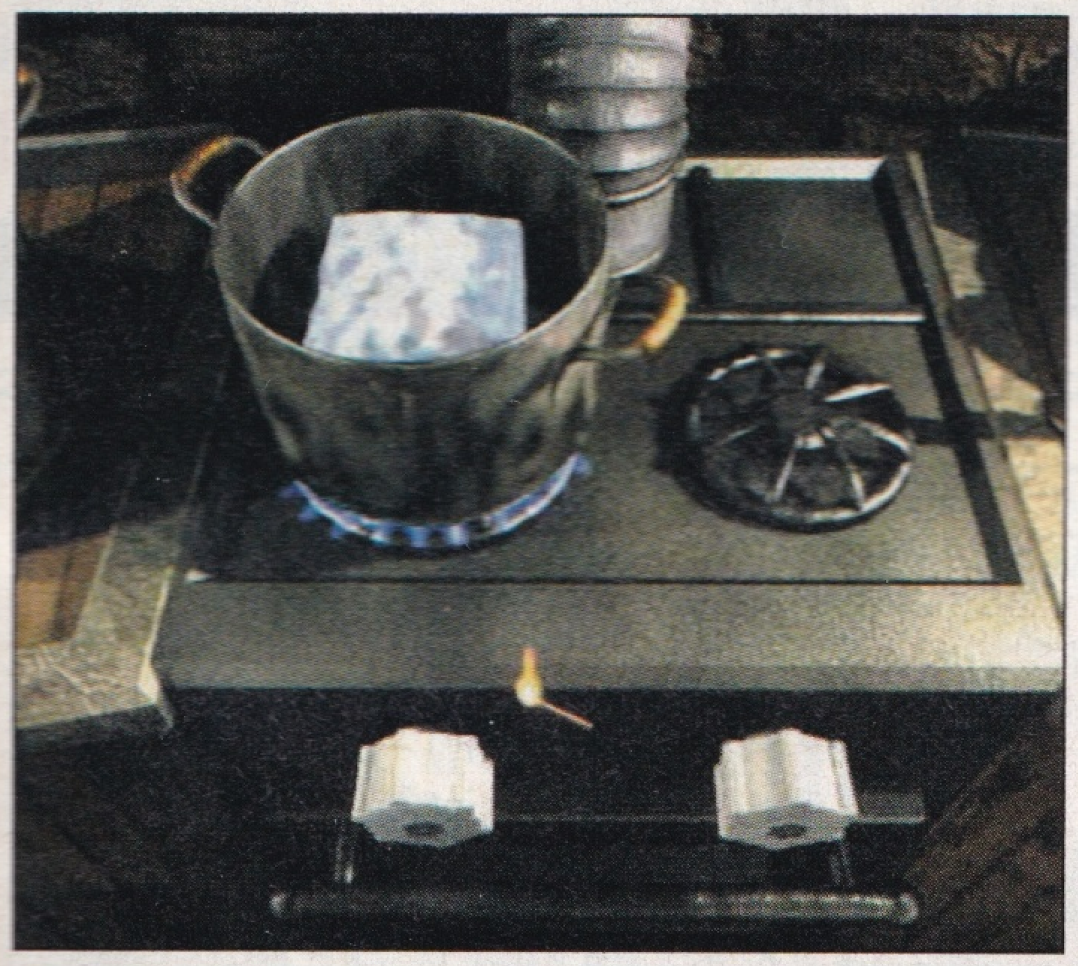
1 Wchodzimy do mieszkania i patrzymy na plakat z Gizelą po prawej. Podchodzimy do wanny i oglądamy korek. Bierzemy klucz i otwieramy drzwiczki z tyłu wanny. Przestawiamy wskaźnik na 550.



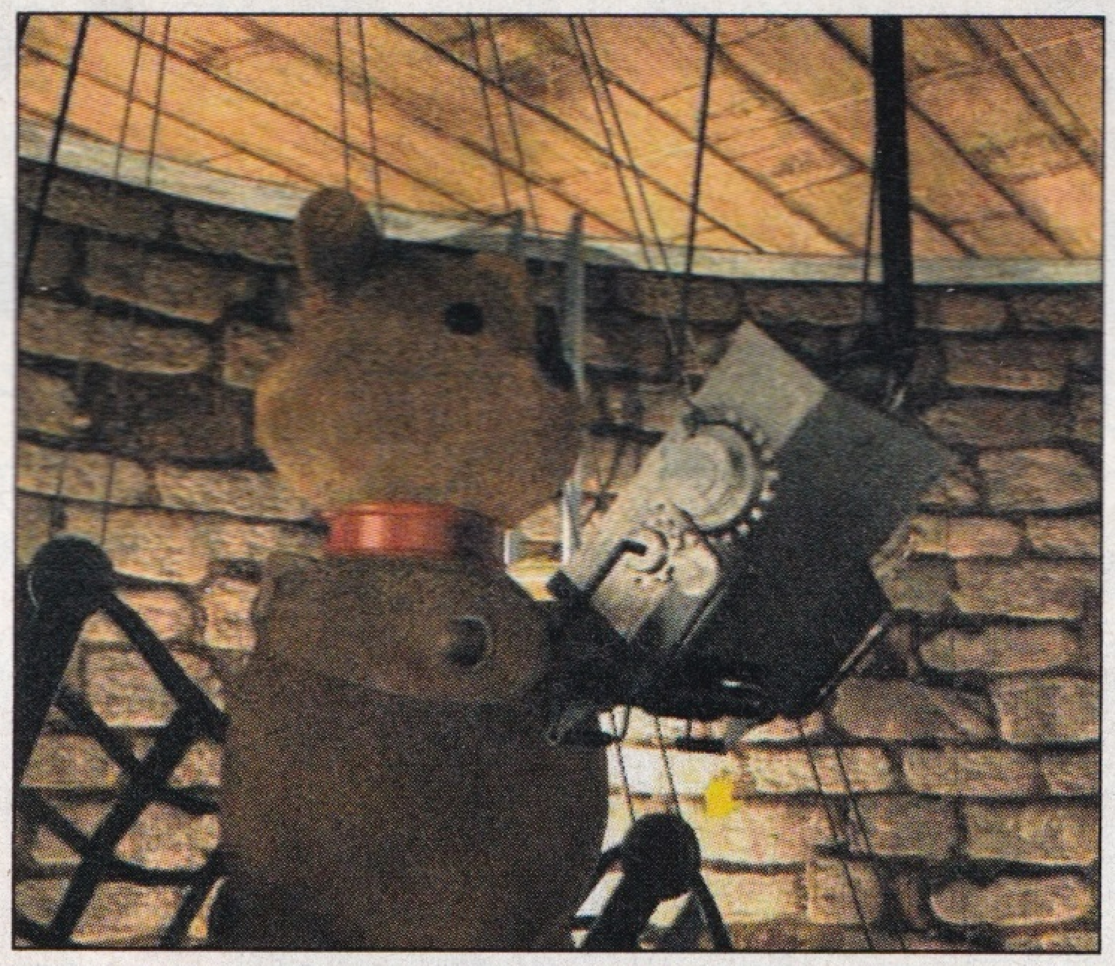
2 Spod poduszki wyciągamy łyżkę. Bierzemy cztery klocki leżące obok łóżka. Podnosimy misia z podłogi i wyjmujemy klucz z kieszeni ubranka lalki. Podchodzimy do lodówki i otwieramy ją.



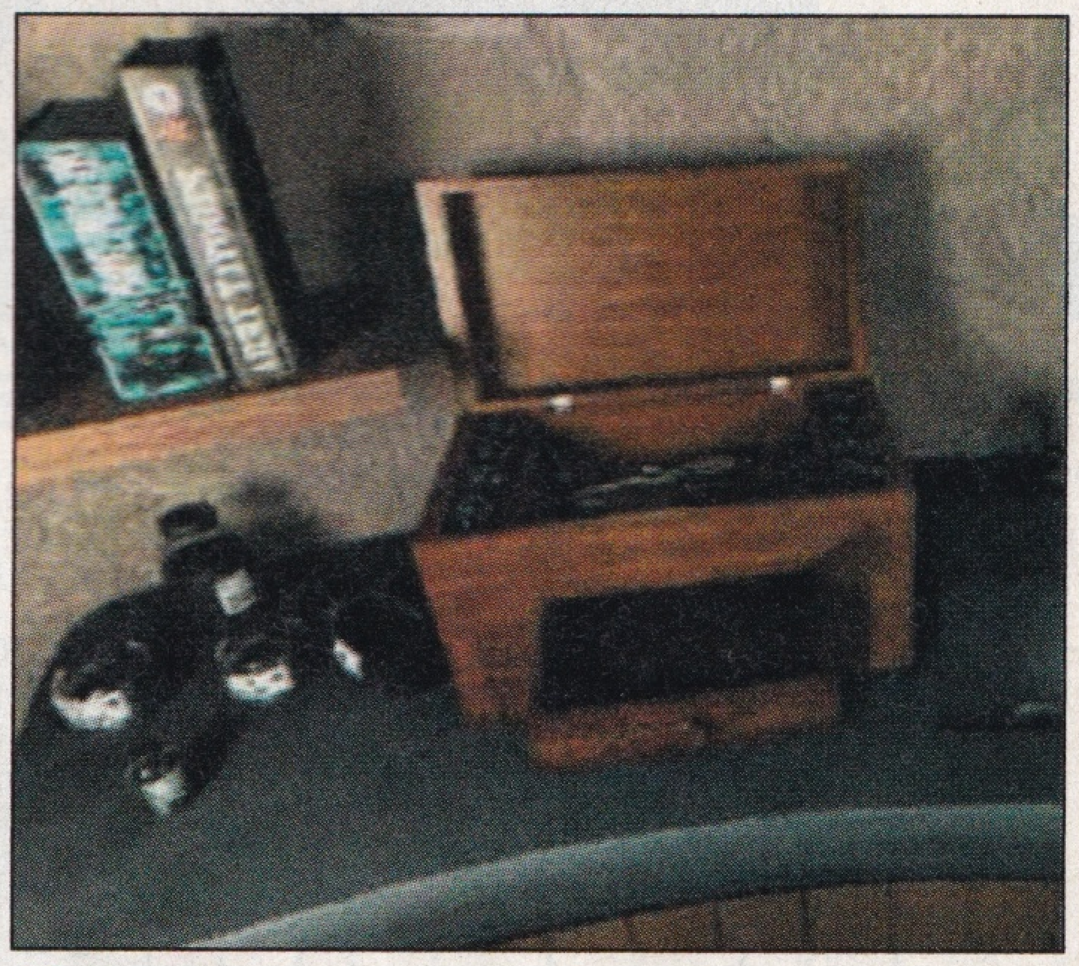
3 Z zamrażarki wyciągamy gazetę i patrzymy na drzwi lodówki. Pod butelkami kładziemy klocki w następującej kolejności: jabłko, cola, mentol, grenadina. Z górnej półki drzwi wyjmujemy łańcuch.



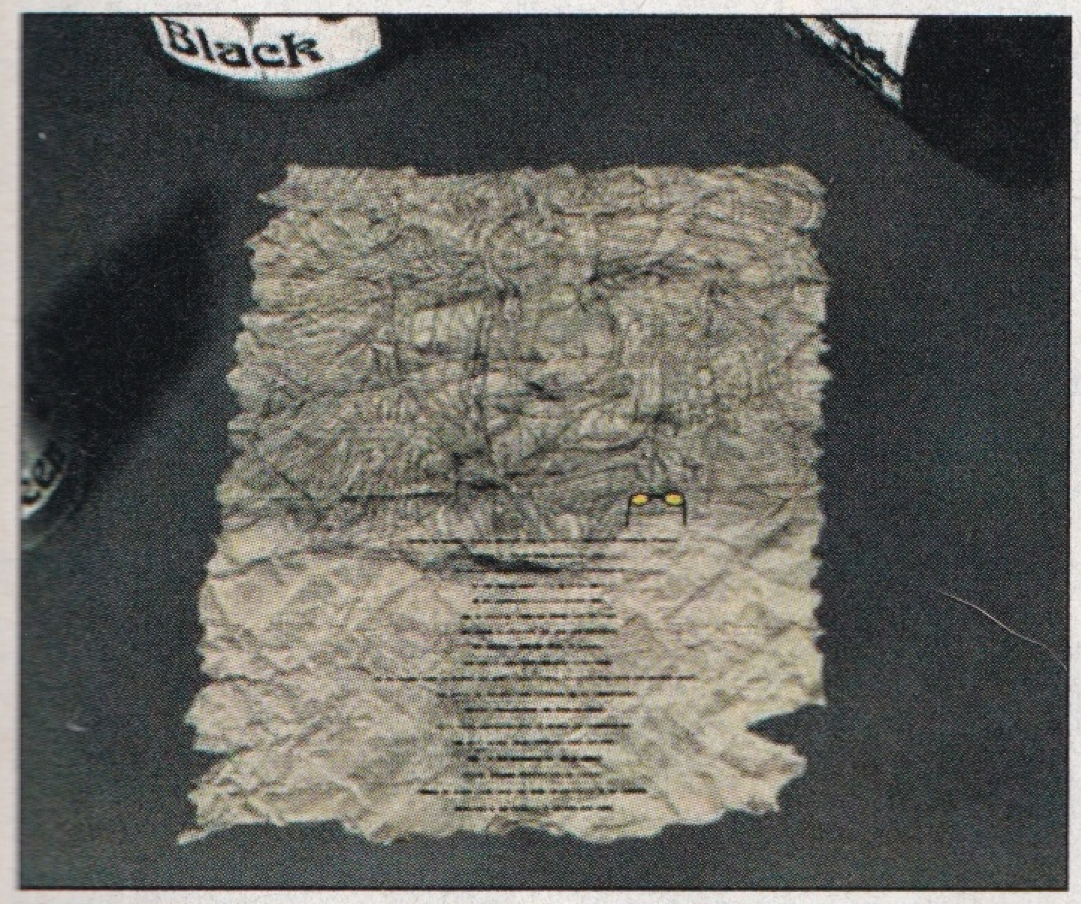
4 Spoglądamy nad lodówkę i mocujemy łańcuch na oczku. Podchodzimy do piekarnika. Wkładamy zamrożoną gazetę do garnka, przekręcamy kurek i zapalamy gaz zapałkami. Zamykamy kurek i czytamy list.



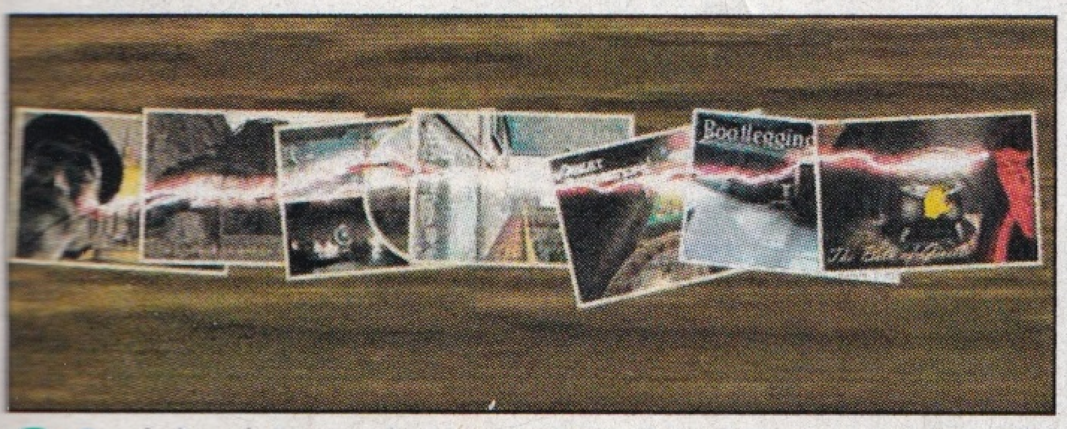
5 Używamy misia na mechanizmie wiszącym nad siecią. Włączamy urządzenie – lodówka się podnosi. Wchodzimy do tunelu i na skrzyżowaniach zawsze skręcamy w lewo lub zawsze w prawo. Dochodzimy do laboratorium Franka!



6 Spoglądamy w prawo i zabieramy malowidło znajdujące się na ścianie. Otwieramy żółwia i czytamy ukryty w nim wycinek gazety. Podchodzimy do biurka i wyjmujemy z szuflady stojącego na nim pudełka kawałki obrazu.



7 Rozkładamy kawałki obrazu na lewej części stołu i zbieramy. Rozkładamy je ponownie w następujący sposób: lewa kolumna od góry – 1,2,6, prawa kolumna od góry – 4,5,3. Zwracamy uwagę na górną, a potem na dolną część obrazka.



8 Podchodzimy do kasy i wyjmujemy pocztówki z lewej ściany. Kładziemy je na blacie w kolejności od lewej: wyspa miłości, wielki wynalazca, odwiedź nas, zaczarowana wyspa, wielkie atrakcje, bimbrownictwo, wanna Gizeli.



9 W ostatnim akcie musimy zadecydować o losie parku. Sami wybierzmy zakończenie! Gdy zdecydujemy się na odmowę sprzedaży parku, używamy ołówka na kupującym. Gdy zaś zdecydujemy się na ten krok, używamy ołówka na kontrakcie. Zadanie wykonane – uratowaliśmy siedem dusz!

Ultima IX
Ascension



Gra fabularna na PC | **Przepowiednie mówią, iż Avatar, uosobienie cnót, po raz ostatni staje w obronie Britannii. Jego przeciwnikiem jest bestia z innego wymiaru. Na szczęście bohater ma po swej stronie silnych sprzymierzeńców, a wśród nich GRY, które podpowiadają, jak wygnać zło z Britannii**

Test gry w numerze 5-6/2000 na stronie 22

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Podstawy

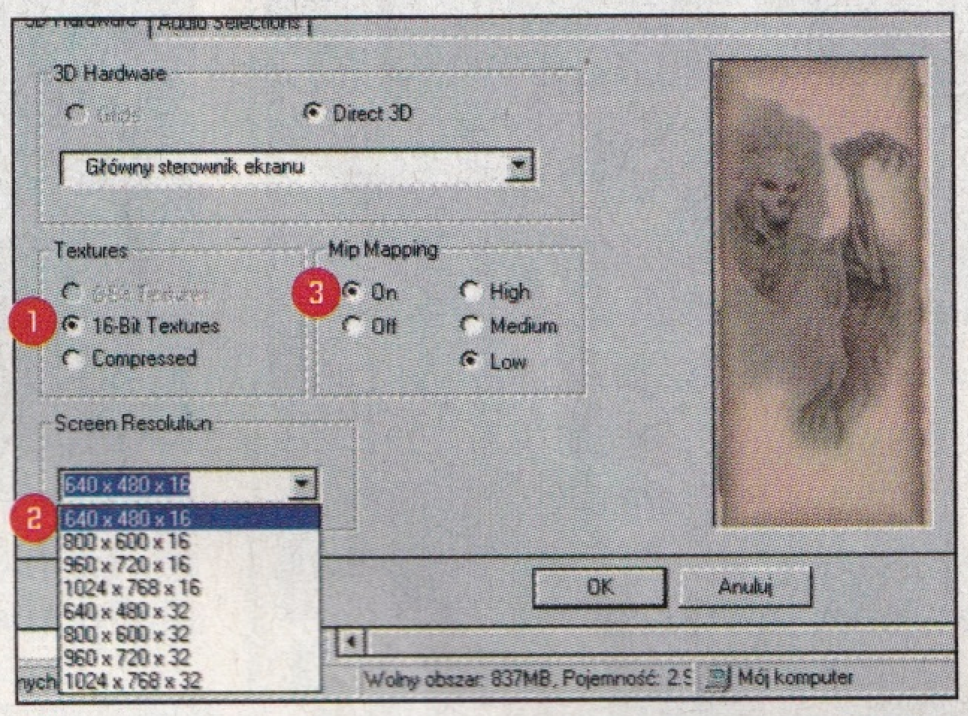
Ultima IX to gra fabularna, w której naszym zadaniem jest pokonanie zła, promieniującego na krainę Britannia z ośmiu ogromnych kolumn. Kierujemy poczynaniami Avatara, legendarnego bohatera. Poznajemy fantastyczny świat i wykonujemy różne zadania, także te nie związane z wątkiem głównym (po angielsku: subquest). Czasami przynoszą nam one korzyści w postaci cennego przedmiotu lub zwiększenia zdolności magicznych, zaś innym razem tylko wzbogacają zabawę i nastrój gry.



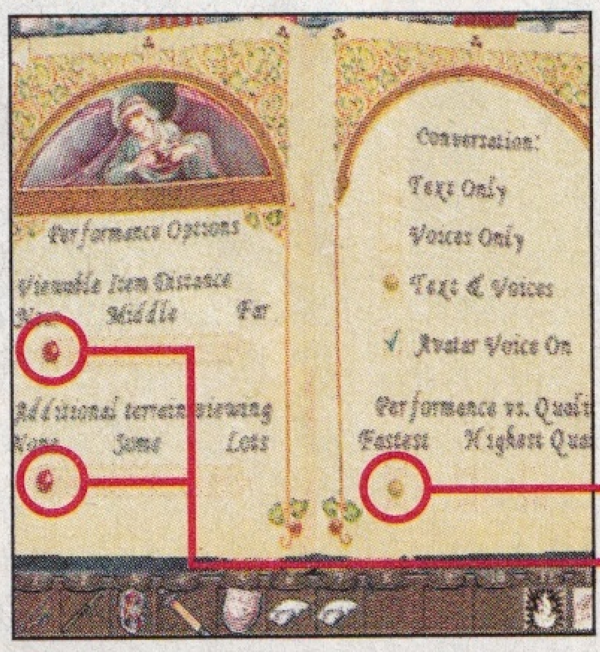
Wróżbitka przenosi Avatara do Britannii

Przyspieszamy animację

Ultima IX ma wysokie wymagania sprzętowe. Jeśli gra działa wolno, spróbujmy nieco przyspieszyć jej działanie, obniżając jakość grafiki.



1 W menu Start systemu Windows znajdujemy zakładkę zainstalowanej gry, po czym klikamy na [Run the Hardware Options program]. Następnie sprawdzamy, czy mamy ustawione 16-bitowe tekstury ❶, najniższą rozdzielczość ekranu ❷ i mip mapping ❸ na [Low]. Zmiany zatwierdzamy, klikając na [OK].



2 Kolejnych zmian dokonujemy podczas gry. Wchodzimy do menu opcji naciskając [ctrl]+[O]. Przesuwamy suwaki zasięgu widoczności do oporu w lewo ●, podobnie jak wskaźnik Performance vs. Quality ●.

Sterujemy Avatarem

Mysz – obracanie się

Lewy przycisk myszy – użycie przedmiotu lub urządzenia
Lewy przycisk myszy (przytrzymany) – przesuwanie przedmiotów

Prawy przycisk myszy lub [↑] – poruszanie się do przodu
Prawy przycisk myszy lub [←] [ctrl] – krok w lewo
Prawy przycisk myszy lub [→] [alt] – krok w prawo
Prawy przycisk myszy lub [↓] [ctrl] [alt] – krok do tyłu

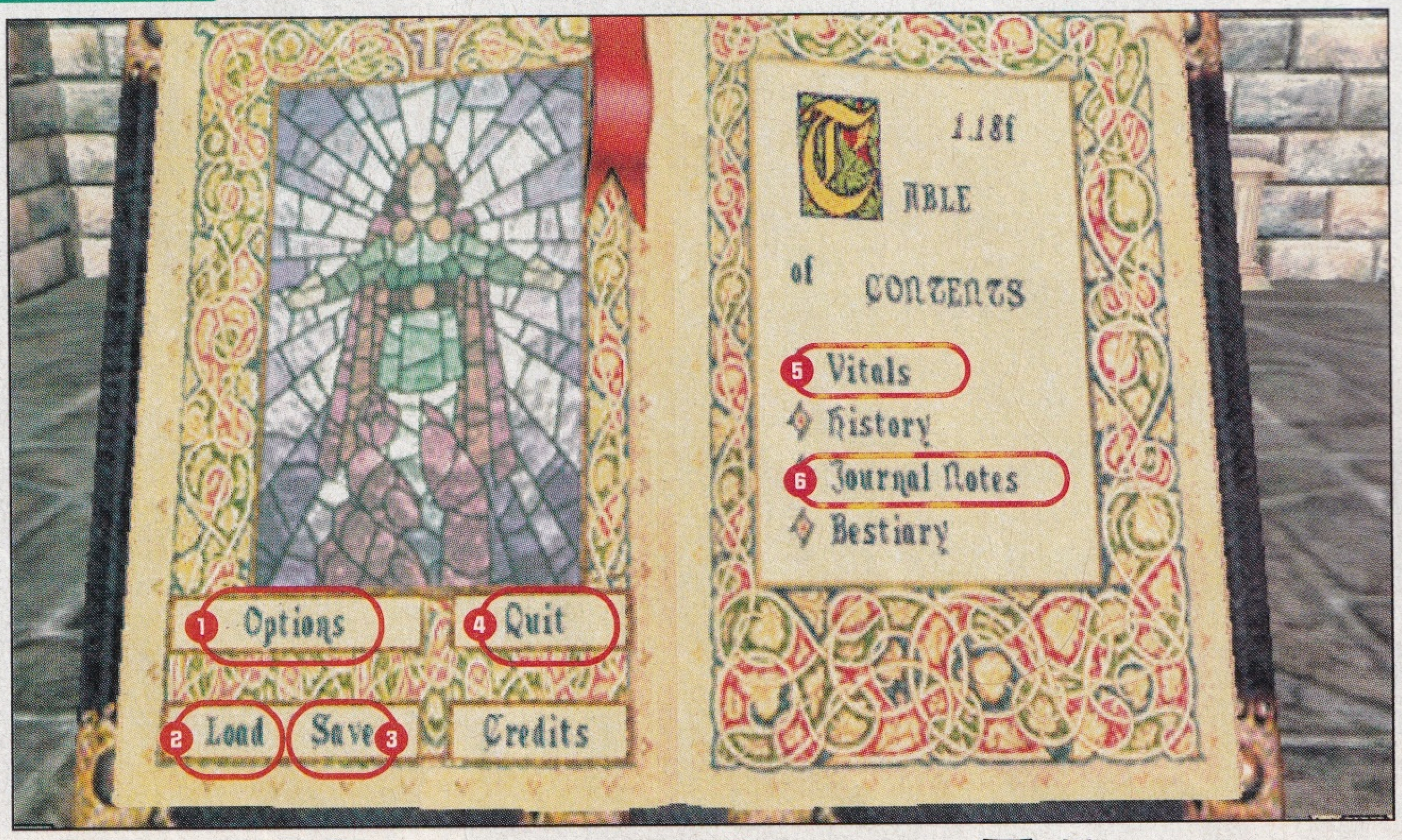
Poruszanie się z [shift] – bieg
Spacja – skok do miejsca wskazywanego kursorem
[C] – wspinanie się (również wchodzenie na schody)
[Q] lub [`] – swobodny ruch kursora (bez centrowania)
[J] – dziennik
[B] – plecak
[F1]–[F12] – użycie przedmiotu z podręcznego pasa
[S] – księga magii
[0] – [8] – dostęp do czarów danego kręgu
[X] – krótki opis wskazywanego kursorem przedmiotu
[K] – przybliżenie obrazu
[M] – chwilowe przybliżenie obrazu
[tab] – dobycie/opuszczenie broni

W trybie walki (dobyta broń)
Lewy przycisk myszy – atak
Lewy przycisk myszy z [alt] lub [ctrl] – formy ataku dostępne po szkoleniu
[Z] – osłonięcie się tarczą

W czasie rozmowy
Enter – przeskoczenie do następnej wypowiedzi

Korzystamy z dziennika

Wszystkie opcje i parametry gry umieszczone są w dzienniku, który wywołujemy na ekran, wciskając klawisz [J]. Zgromadzenie tylu różnorodnych informacji w tym samym trudno dostępnym miejscu jest niestety niewygodne. W związku z tym poniżej podajemy skróty klawiaturowe pozwalające szybko wywoływać żądane rozdziały dziennika. Natomiast by powrócić do głównej strony, klikamy na umieszczoną u góry książki czerwoną zakładkę.

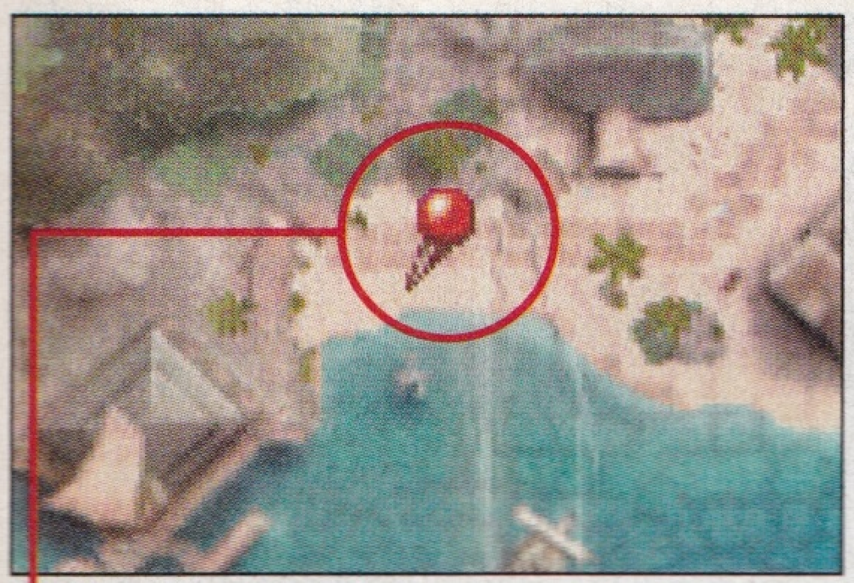


❶ opcje gry: [ctrl] [O]
❷ wczytanie stanu gry: [ctrl] [L]
❸ zapisanie stanu gry: [ctrl] [S]
❹ wyjście z gry: [ctrl] [X]
❺ statystyki bohatera: [ctrl] [Z]
❻ notatnik: [ctrl] [J]

Posługujemy się mapami



- Mapa całej Britannii
- Jedna z lokalnych map
- Sekstant



- Miejsce aktualnego pobytu



Po rozmowie z Lordem Britishem otrzymujemy ogólną mapę całej Britannii. Wywołujemy ją kombinacją klawiszy [Ctrl] [M]. Później w różnych okolicznościach zdobywamy dokładniejsze mapy danej okolicy. Traktowane są one jak przedmioty, więc oglądamy je, klikając na nie lewym przyciskiem myszy. Warto umieścić mapę przy pasie, dzięki czemu mamy do niej szybki dostęp. Jeśli chcemy, by miejsce naszego pobytu było automatycznie zaznaczane na mapie, powinniśmy zaopatrzyć się w sekstant (patrz rysunek obok). Urządzenie to można nabyć na przykład w sklepie podróżniczym.

Powyżej znajduje się mapa tej części Britannii, której dotyczy niniejszy poradnik.

Legenda:

1. Zamek
2. Ogrodowy labirynt
3. Dom burmistrza
4. Sklep magiczny
5. Świątynia
6. Sklep jubilera
7. Gospoda
8. Sklep podróżniczy
9. Sklep łuczniczy
10. Sklep kowala
11. Muzeum
12. Płonące gospodarstwo
13. Do siedziby zbójców
14. Jaskinia trolla
15. Paws
16. Wieża szalonego maga
17. Kapłanka Ołtarza Współczucia
18. Ołtarz Współczucia
19. Latarnia
20. Kolumna Zła
21. Wejście do sztolni
22. Port
23. Żebrak
24. Smok

Wybieramy profesję



Na początku gry wróżbitka zadaje nam serię pytań. Na każde z nich możemy udzielić dwóch odpowiedzi, wybierając jedną z dwóch cnót. Odpowiedź pierwsza związana jest z kartą cnoty po lewej, odpowiedź druga – z kartą po prawej. Dzięki eliminacji pozostaje tylko jedna cnota, która wyznacza naszą profesję.

Opis par cnota – profesja przedstawiamy w tabelce obok. Przedstawiamy w niej także korzyści wynikające z różnych profesji. Jeśli chcemy grać na przykład magiem, przy każdym pytaniu związanym z uczciwością wybierajmy tę cnotę.

Wybór profesji i związane z nią korzyści

Profesja	Cnota	Liczba poziomów, o które wzrasta dana cecha			Punkty życia	Punkty magii
		siła	zręczność	intelekt		
Wojownik (Fighter)	**Męstwo** (Valour)	2	–	–	90	15
Paladyn (Paladin)	**Honor** (Honour)	1	–	1	60	25
Rzemieślnik (Tinker)	**Poświęcenie** (Sacrifice)	1	1	–	60	15
Łowca (Ranger)	**Uduchowienie** (Spirituality)	1	1	1	60	20
Bard (Bard)	**Współczucie** (Compassion)	–	2	–	30	15
Druid (Druid)	**Prawość** (Justice)	–	1	1	30	25
Mag (Mage)	**Uczciwość** (Honesty)	–	–	2	30	35
Skromny Pasterz (Humble Shepherd)	**Pokora** (Humility)	–	–	–	30	25

Szkolimy się



Rozwój bohatera w Ultimie IX odbiega od schematu znanego z większości gier fabularnych. Nasz heros nie szkoli się bowiem, pokonując kolejnych wrogów i zdobywając punkty doświadczenia. Wzrost głównych współczynników następuje dopiero po naprawie kolejnych ołtarzy. Dzięki temu zdolności Avatara rozwijają się wraz z fabułą gry.

Naprawa ołtarzy daje nam również dostęp do kolejnych kręgów magii oraz umożliwia szkolenie w posługiwaniu się różnymi rodzajami broni. Do tego jednak potrzebny jest odpowiedni nauczyciel. Na przykład walki mieczem uczy nas kapitan straży w zamku Lorda Britisha (pozycja 1 na mapie), podstawy łucznictwa poznajemy u właściciela sklepu strzeleckiego (9), a z tajnikami walki bronią drzewcową zapoznaje nas jednonogi Joe z Paws (15). Aby osiągnąć wyższe poziomy wyszkolenia, odnajdujemy coraz bieglejszych mistrzów i uczymy się od nich.

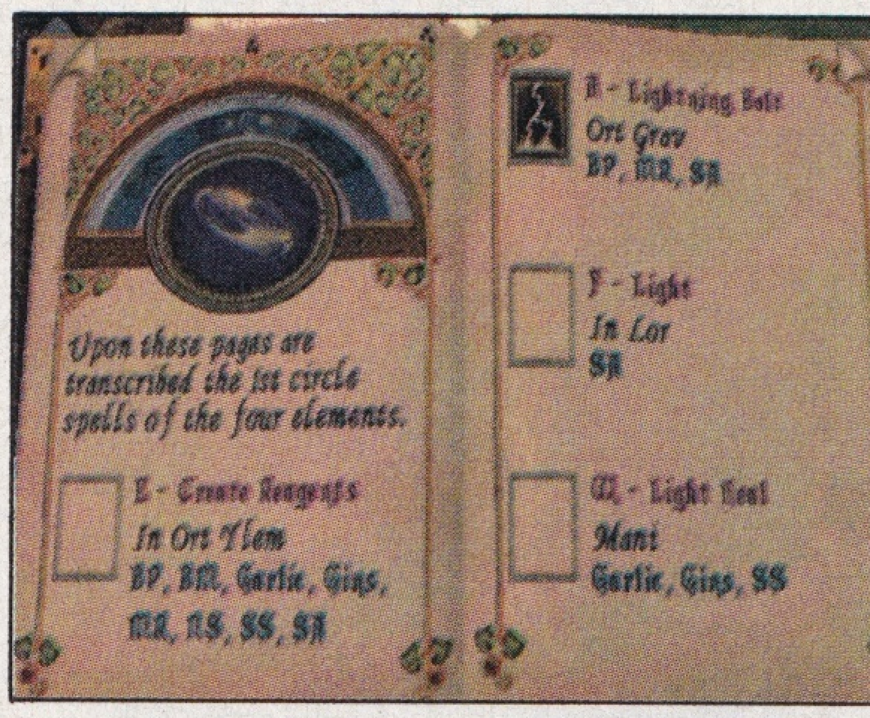
Odpoczywamy



Do leczenia ran wykorzystujemy znajdowane pożywienie i magiczne mikstury. Jeśli jednak jesteśmy w mieście, to znacznie wygodniejszym rozwiązaniem jest długi, krzepiący sen. Znajdujemy łóżko i klikamy na nie lewym przyciskiem myszy. Nasz bohater układa się do snu, podczas którego (jeśli trwa on dostatecznie długo) całkowicie regeneruje się energia magiczna i punkty życia.

Ultima IX Ascension

Poznajemy nowe czary



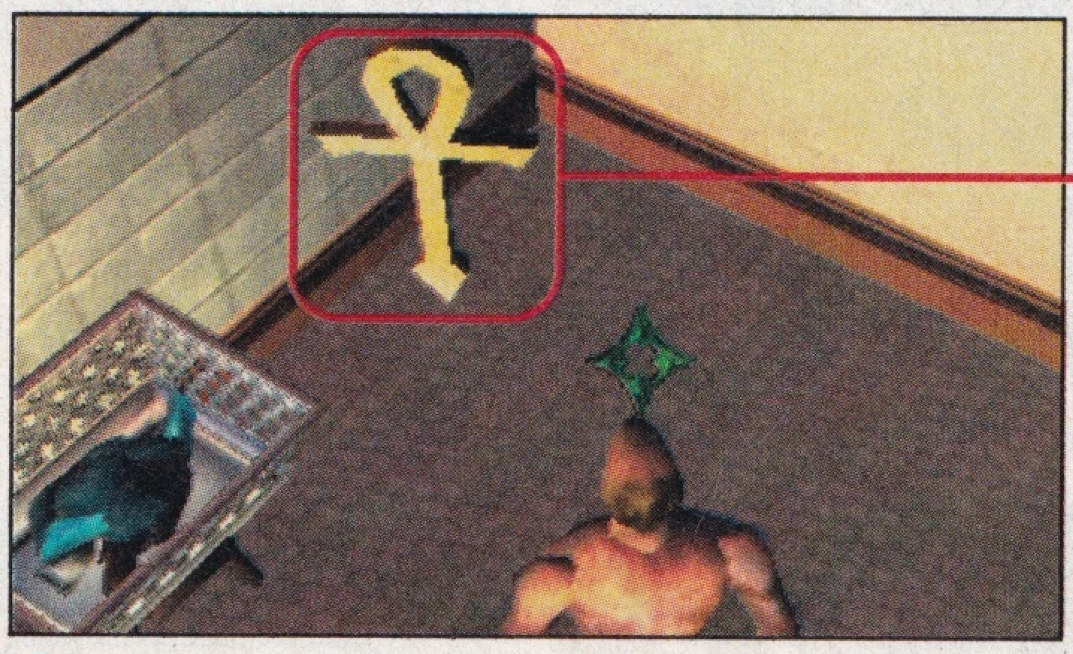
1 W księdze czarów oglądamy wszystkie dostępne w grze czary. Jednak na początku gry mamy możliwość korzystania jedynie z czterech z nich. Dostęp do wyższych kręgów magii zyskujemy w miarę naprawy kolejnych Ołtarzy Cnót. Ponadto nauka konkretnego czaru z dostępnego dla nas kręgu wiąże się z odprawieniem specyficznego rytuału.



2 Rytuał polega na umieszczeniu w magicznym pentagramie odpowiednich składników oraz pergaminu z opisem czaru. Następnie zapalamy znajdujące się na obwodzie okręgu świeczki (używając na każdej z nich czaru Lor). Informacja o potrzebnych dla danego czaru składnikach znajduje się w księdze czarów (skróty), a także w instrukcji do gry.

PRZEWODNIK

Świat Avatara



1 Naszą przygodę rozpoczynamy w niewielkim piętrowym domku. Na tym etapie mamy zapoznać się ze sterowaniem i podstawowymi zasadami gry. Instrukcji udziela nam niewidoczny narrator. Pomoc dotyczącą określonych zagadnień uzyskujemy, klikając na pojawiające się symbole Ankh ●. Interesujące przedmioty przez chwilę błyszczą.

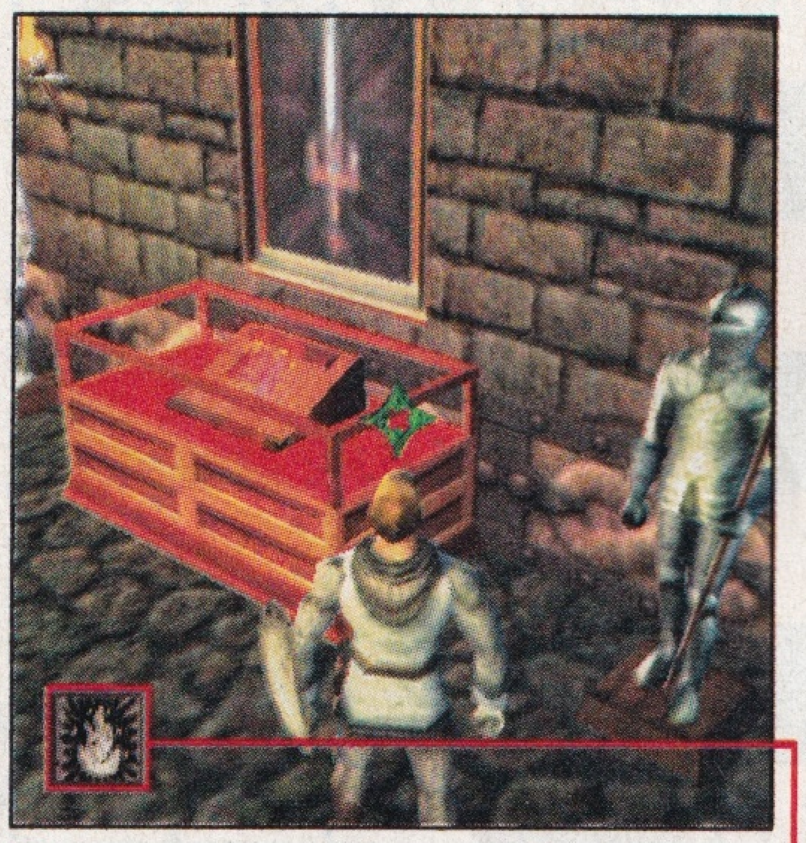


2 Zanim opuścimy dom, zabieramy kilka przedmiotów. W korytarzu na piętrze leży pas na podręczny ekwipunek. Z kosza w łazience wyciągamy ubrania. Na parterze w pokoju z komputerem znajdujemy plecak, a w salonie na kominku – kompas. By wziąć przedmiot, przeciągamy go na sylwetkę bohatera, przytrzymując lewy przycisk myszy.

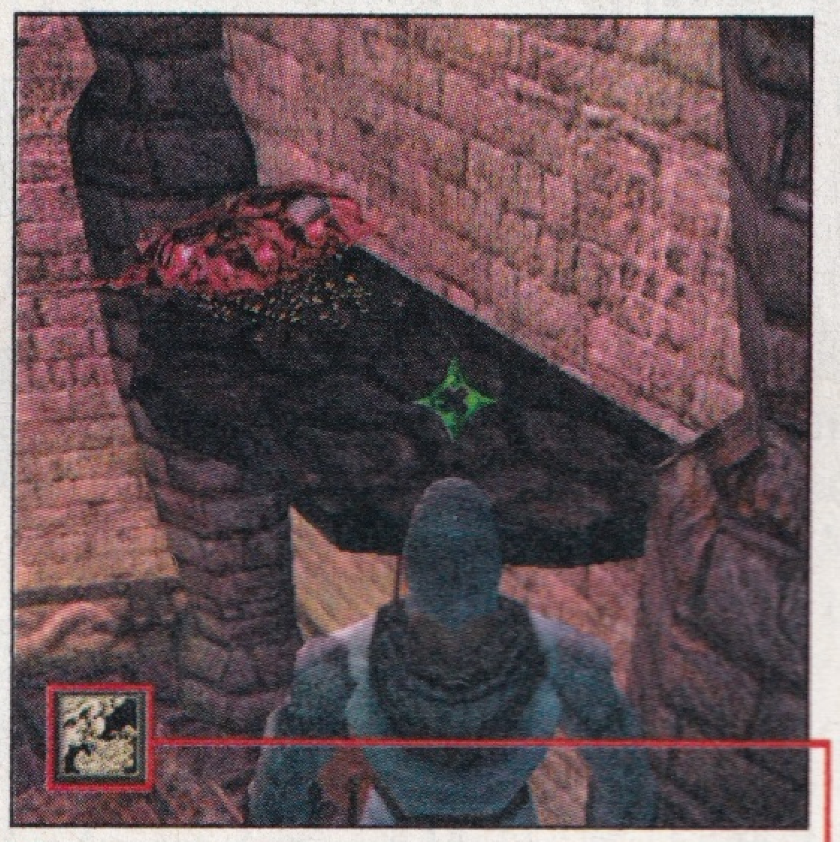


3 Klucz do bramy ogrodowej leży w domu, na stoliku z komputerem. By otworzyć zamknięte drzwi, klikamy na nie lewym przyciskiem myszy. Jeśli wymagany jest klucz, a my go posiadamy, to zostaje on automatycznie użyty. Po opuszczeniu ogrodu odszukujemy wóz wędrownej wróżbitki, która pomaga nam wybrać profesję.

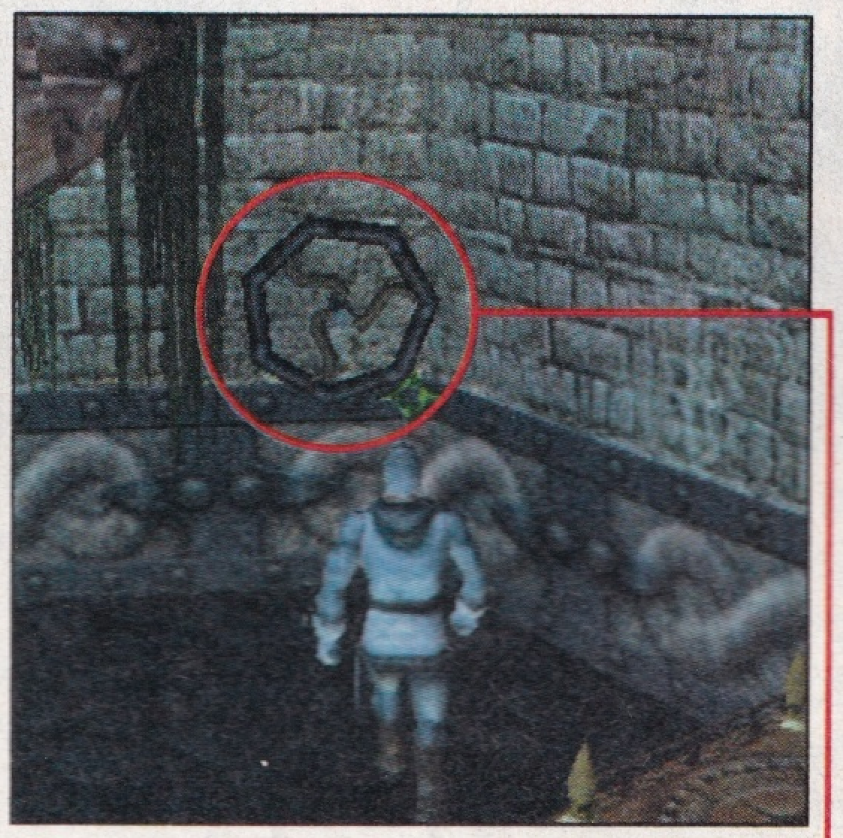
Avatar w Britannii



1 Nareszcie w Britannii! Opróżniamy stojącą nieopodal skrzynię. Dwa poziomy niżej znajdujemy księgę magii i zyskujemy możliwość rzucania czarów. Jednym z nich ● zapalamy wiszącą na ścianie pochodnię, usuwając magiczną blokadę drzwi.



2 W sali z zarwaną podłogą susami docieramy do dźwigni otwierającej znajdujące się poniżej drzwi. W momencie skoku (Spacja) kursor musi wskazywać platformę, na którą chcemy się dostać! Kratę pokonujemy, używając na stojącej za nią wazie czaru ●.



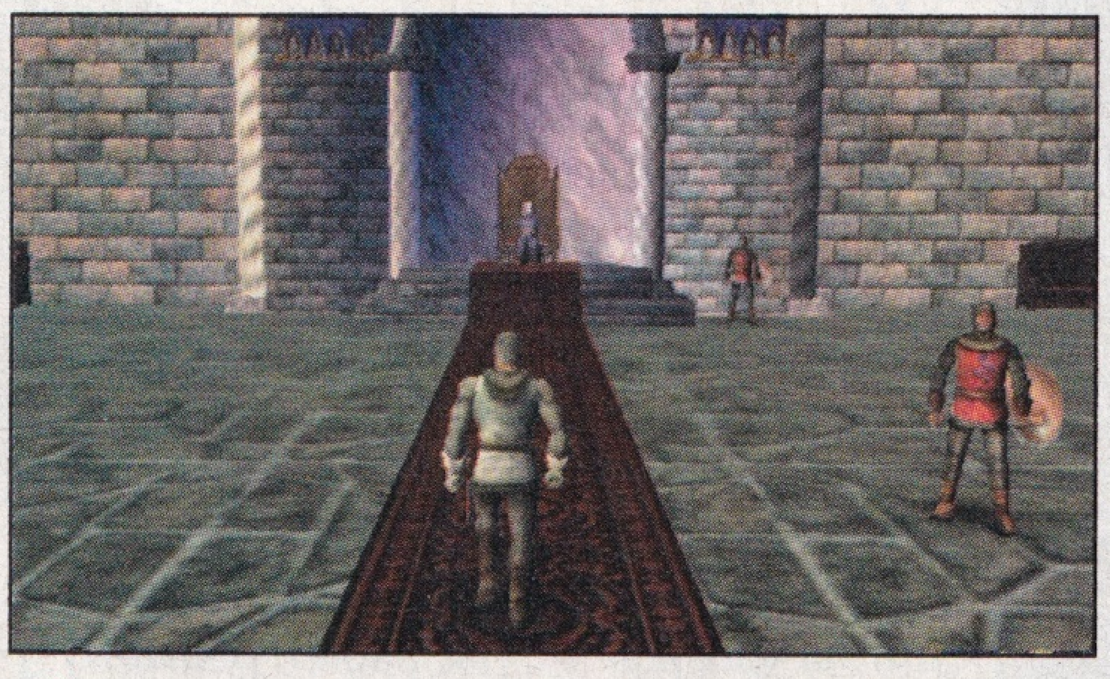
3 Windę uruchamia czerwony przycisk. Teraz przekręcamy znajdujący się w ścianie zawór ●. Woda ucieka, odsłaniając dno basenu. Wciśnięcie niebieskiego przycisku otwiera przejście oraz schodki, po których wydostajemy się z pustego basenu.



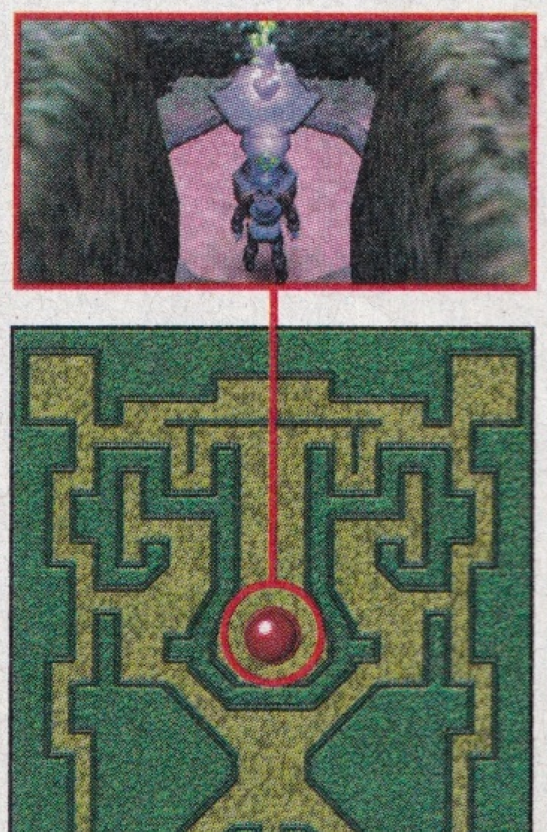
4 Gdy korytarz staje w płomieniach, torujemy sobie drogę czarem ●. To samo zaklęcie służy nam również do zgaszenia obu stojących przy pomniku zniczy. Dopiero wtedy znikają magiczne płomienie blokujące wyjście z komnaty.



5 Na zewnątrz spotykamy pierwszych przeciwników. Jeżeli uzbrojeni jesteśmy tylko w sztylet, do walki wykorzystujemy czar Kamień ●. Aby ułatwić stosowanie go, przesuwamy jego ikonę z księgi czarów na podręczny pas. Znajduje się tam dwanaście pól przypisanych do klawiszy funkcyjnych (od F1 do F12). Wciskając je, używamy odpowiedniego przedmiotu lub czaru. Teleport do zamku Lorda Britisha znajduje się w pobliskiej pieczarze, gdzie czyha wysłannik naszego wroga.



6 Teraz odbywamy szereg rozmów z mieszkańcami Britannii. Pozwalają nam one poznać lokalne problemy. Z kim warto porozmawiać? Zacznijmy oczywiście od starego przyjaciela, Lorda Britisha, który, jak na władcę przystało, przyjmuje nas w sali tronowej. Oprócz rad dostajemy od niego mapę.



7 Po opuszczeniu zamku (1) warto udać się do ogrodowego labiryntu (2). W samym jego środku ukryty jest magiczny miecz. Umieszczony obok plan pozwala nam szybko do niego trafić. Warto jednak przeszukać cały labirynt, gdyż znajdziemy w nim również kilkadziesiąt monet i magicznych mikstur, strzeżonych przez kilka łatwych do pokonania szczurów.

Avatar w Britannii



8 W centrum miasteczka burmistrz przekonuje mieszkańców do swego rewolucyjnego planu poprawy warunków życia. Polega on na wysyłaniu chorych i słabych do wydzielonej osady na bagnach. W Britannii dzieje się więcej takich dziwnych rzeczy. Warto porozmawiać ze strażniczką muzeum i przyjacielem zaginionego maga (4).



9 Czas wyruszyć do pierwszej kolumny! Wcześniej jednak robimy porządek w ekwipunku. Warto odwiedzić sklepy, sprzedając zbędne przedmioty i wzmacniając uzbrojenie. Opuszczamy miasteczko przez most na wschodzie. Tuż za rzeką spotykamy kapłankę Ołtarza Współczucia (17), która poleca nam odnaleźć pieczęć (sigil) i radzi odwiedzić znajdujący się w górach Ołtarz.



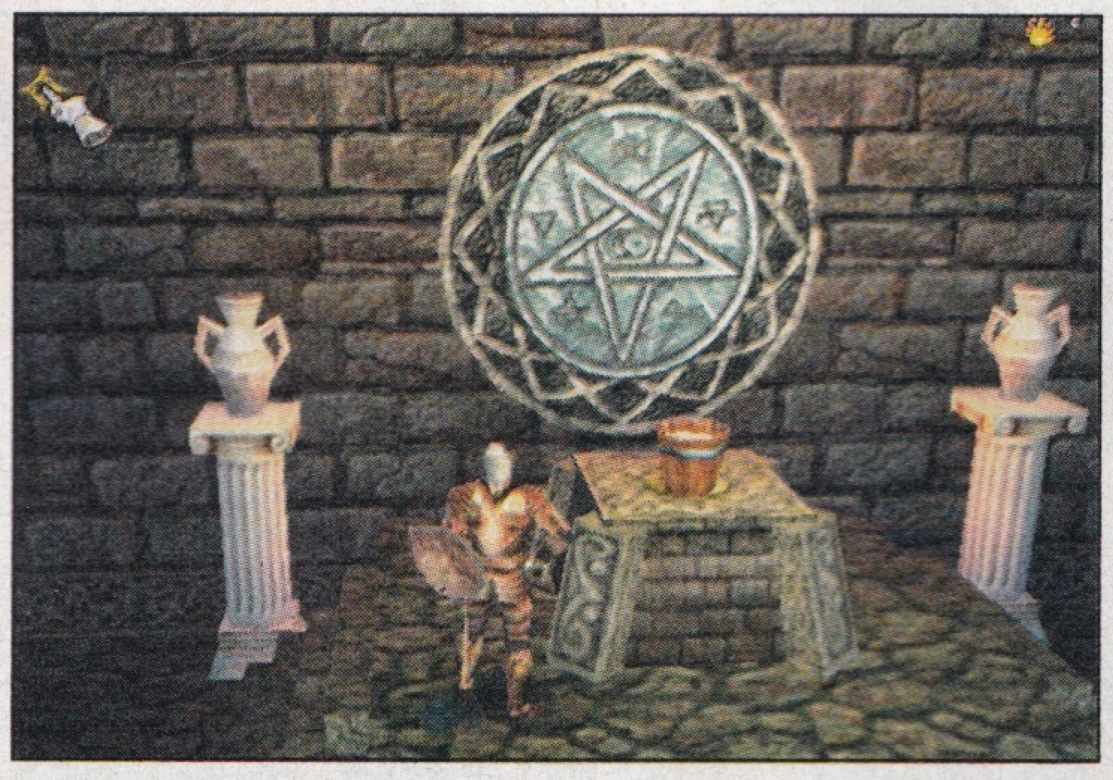
10 Do Ołtarza prowadzi wąska górska ścieżka, do której wejście maskują ogromne drzewa. Gdy docieramy już niemal do szczytu, za pośrednictwem kamiennego posągu przemawia do nas potężny przyjaciel z innego wymiaru – Shamino. Potem modlimy się przy Ołtarzu. Słowo cnoty, o które zostajemy zapytani brzmi MU. Czas ruszać do Kolumny Zła (a0).



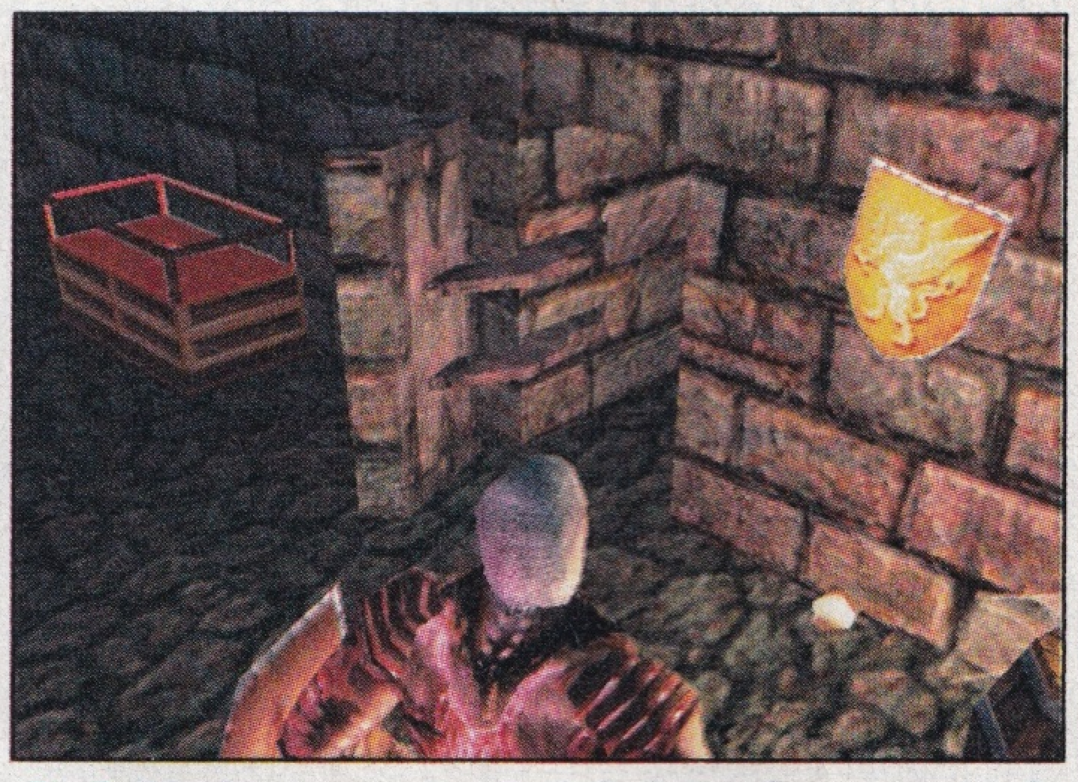
11 Wejście do sztolni (a1) znajduje się w pobliżu kolumny. Na pierwszym rozwidleniu korytarzy skręcamy w lewo. Z komnaty na końcu korytarza dochodzą wołania o pomoc. Nieszczęśników uwalniamy za pomocą klucza znalezionego w stojącej przy drzwiach szkatułce. Udzielają nam oni informacji o kamieniach Kiriana i związanych z nimi legendach.



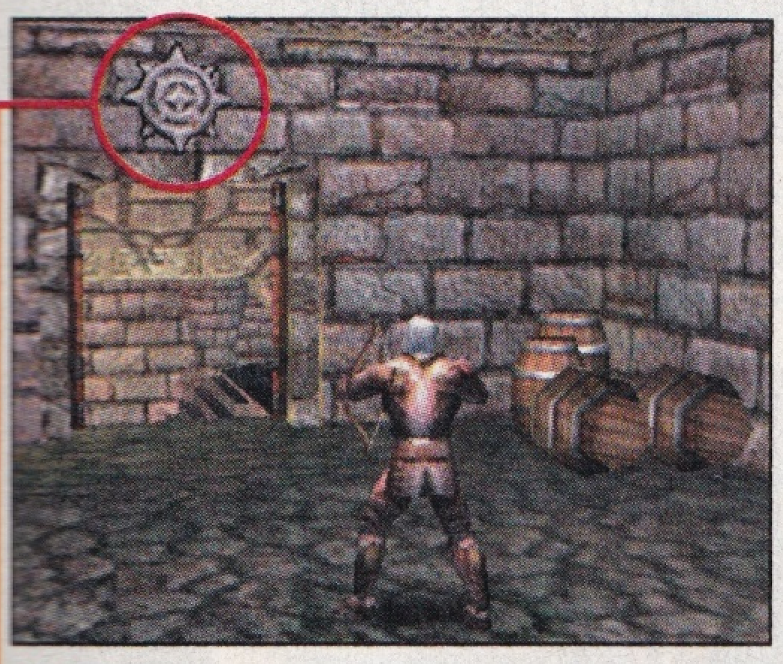
12 Kolejne drzwi otwierają się po zapaleniu czarem wiszącej na ścianie pochodni. W znajdującej się za nimi komnacie, skacząc po coraz to wyższych kolumnach, odnajdujemy pierwszy z kamieni Kiriana. Na jednej z kolumn znajduje się również niebieski przycisk podnoszący masywną kratę blokującą przejście.



13 Niedługo potem docieramy do drzwi, nad którymi krąży magiczna kula. Wystarczy na nią kliknąć, by otworzyć przejście. W kolejnej sali zabieramy pełne wiadro spod jednego z tajemnicznych ołtarzy i ustawiamy je na podwyższeniu po przeciwnej stronie basenu. Po prawidłowym przeprowadzeniu tej operacji otwierają się niewidoczne dotychczas drzwi.



14 Dźwignia otwierająca kolejną kratę znajduje się w zaułku po prawej stronie. Wcześniej jednak klikamy na wiszącą na ścianie przekrzywioną tarczę, co pozwala nam dostać się do tajemnej skrytki i ukrytych w niej skarbów. Idziemy dalej i znajdujemy w szczurzym gnieździe niewielki kluczyk, który otwiera kolejne drzwi.



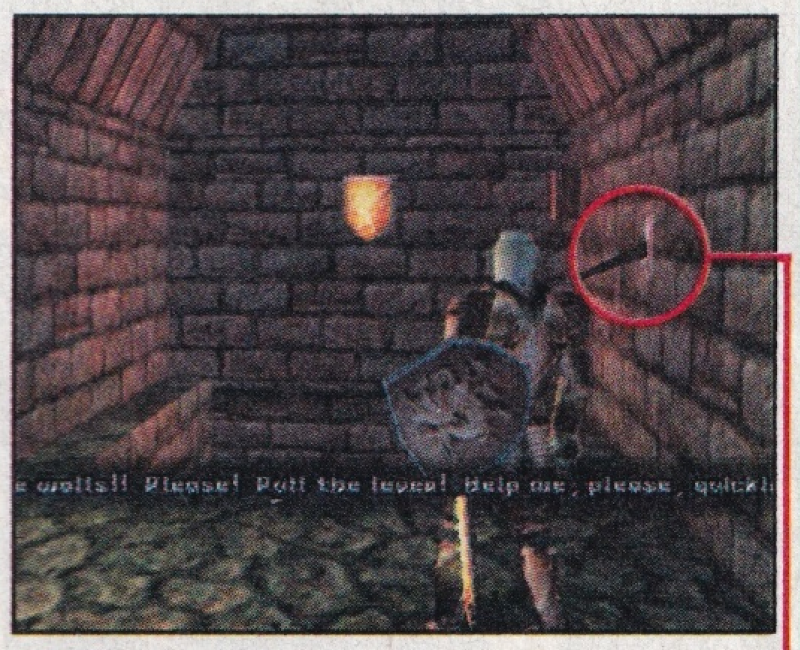
15 Zabieramy również łuk i strzały ze stojącej w kącie skrzyni. Kolejne drzwi otwierają się bowiem dopiero po trafieniu strzałą w środek znajdującego się nad nimi symbolu. Pokonując kolejnych przeciwników, docieramy do sali ze stojącym pośrodku stołem.



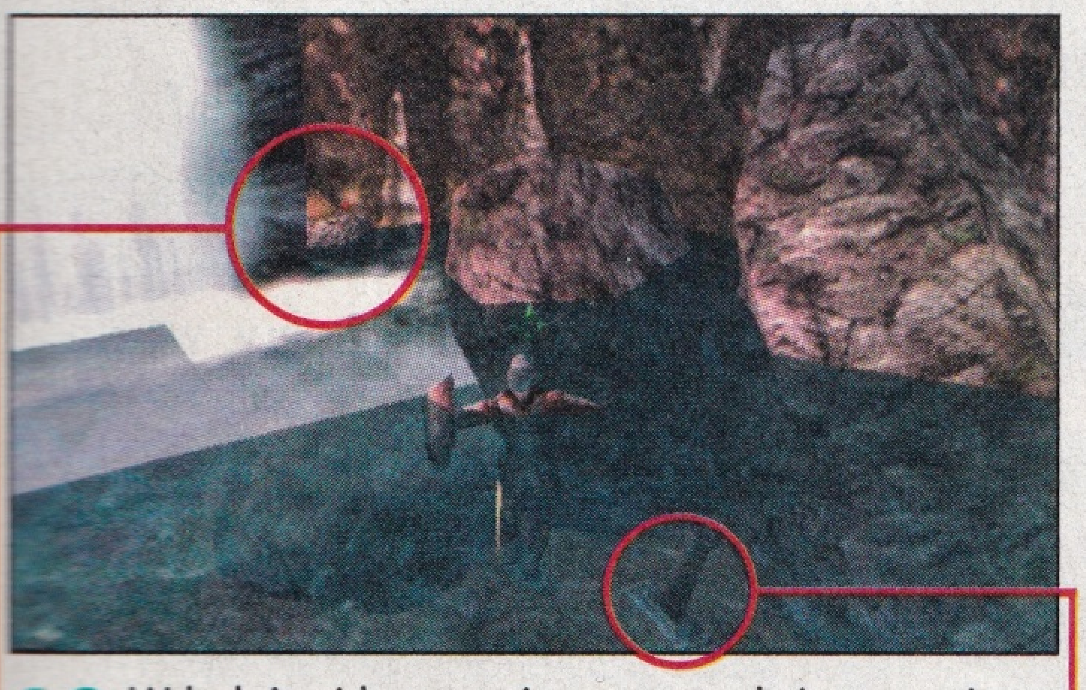
16 Wchodzimy na podwyższenie przy ścianie. W podłodze umieszczony jest przycisk otwierający tajemne przejście. Wchodzimy w nie i spadamy do komnaty z ruchomymi kolcami. Tam, w ognistym kręgu, ukryty jest drugi kamień Kiriana. Wracamy do teleportu drogą, którą tu dotarliśmy.



17 Dalej przedostajemy się przy użyciu kilku kolejnych dźwigni, przycisków i kluczyków. W sali z ołtarzem zapalamy świecę czarem. Dzięki temu możemy skorzystać z uzdrawiającej mocy cnót. Nim otworzymy kolejne drzwi, dokładnie zapoznajemy się z następnym punktem.



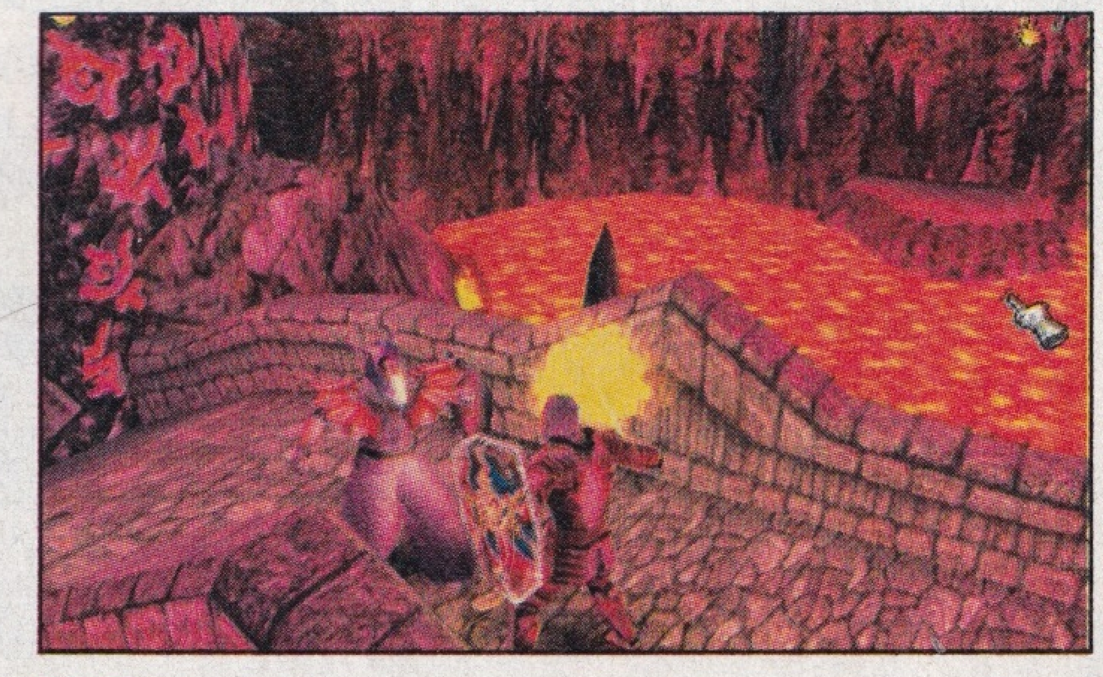
18 W chwili gdy otwieramy drzwi, uruchomiona zostaje pułapka, w której siedzi poszukiwacz skarbów. Przestawienie dźwigni ratuje nieszczęśnika, który obdarowuje nas kamieniem Kiriana. Klucz do kolejnych drzwi zdobywamy, naciskając przycisk na magicznym magnesie w celi.



19 W kolejnej komnacie czytamy księgę umieszczoną na jednej z kolumn. Otwiera się przejście do podziemnego jeziora. Ostatni czerwony kamień ukryty jest przy wodospadzie, ale wydobywamy go dopiero po przesunięciu znajdującej się pod wodą dźwigni.



20 Wracamy do jaskini z kolumnami i umieszczamy kamienie na kolumnach, zgodnie z ich kolorami. Prawidłowo umieszczony kamień zaczyna świecić i lewitować. Nagrodą za zdobycie kompletu kamieni jest magiczna tarcza Kiriana. Przejście dalej znajduje się za podziemnym jeziorem.



21 Wreszcie docieramy do serca kolumny. Czeka tam sługa nieprzyjaciela. Po kilku celnych ciosach prosi o darowanie życia. Oczywiście postępując zgodnie z zasadami cnót, oszczędzamy biedaka. Zabieramy spaczoną runę z wnętrza kolumny i opuszczamy kopalnie drogą, którą przyszliśmy.

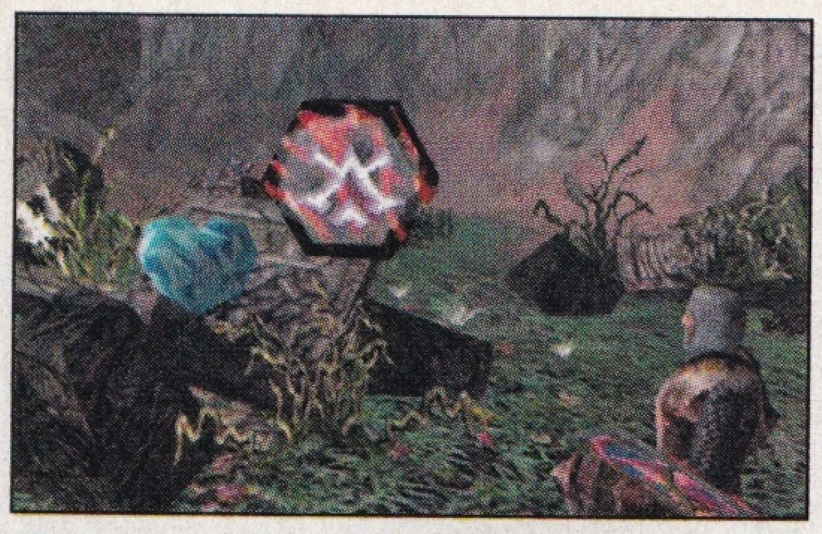
Avatar w Britannii



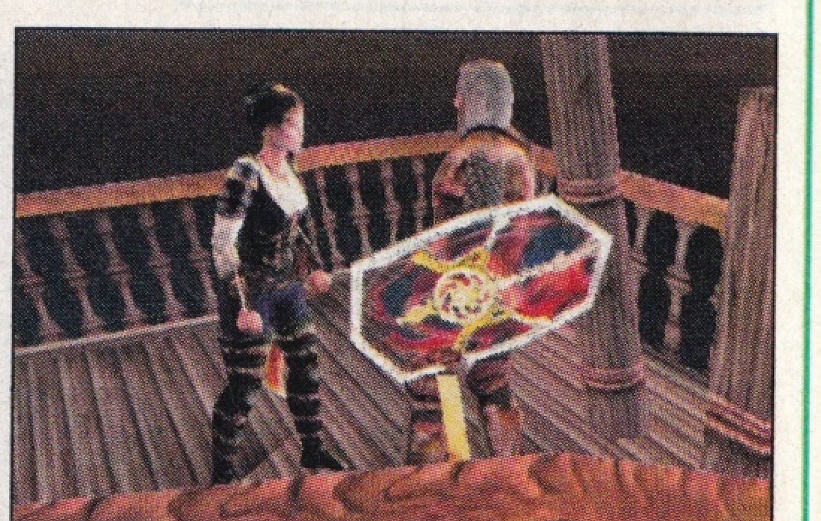
22 Przy wyjściu spotykamy tajemniczą kobietę, z którą należy porozmawiać. W miasteczku okazuje się, że córka burmistrza zachorowała i wysłano ją do Paws (15). My również się tam udajemy. Walki ze strzegącym mostu trollem (14) unikamy, pytając go, ile to jest dziesięć monet.



23 Burmistrza spotykamy w pierwszej ze stojących na bagnach chat. Jego córkę porwały gobliny, które rezydują w chacie w południowo wschodniej części bagien. Pozbywszy się potworów, wracamy do burmistrza. W ramach podziękowania otrzymujemy kamień Serce Współczucia.

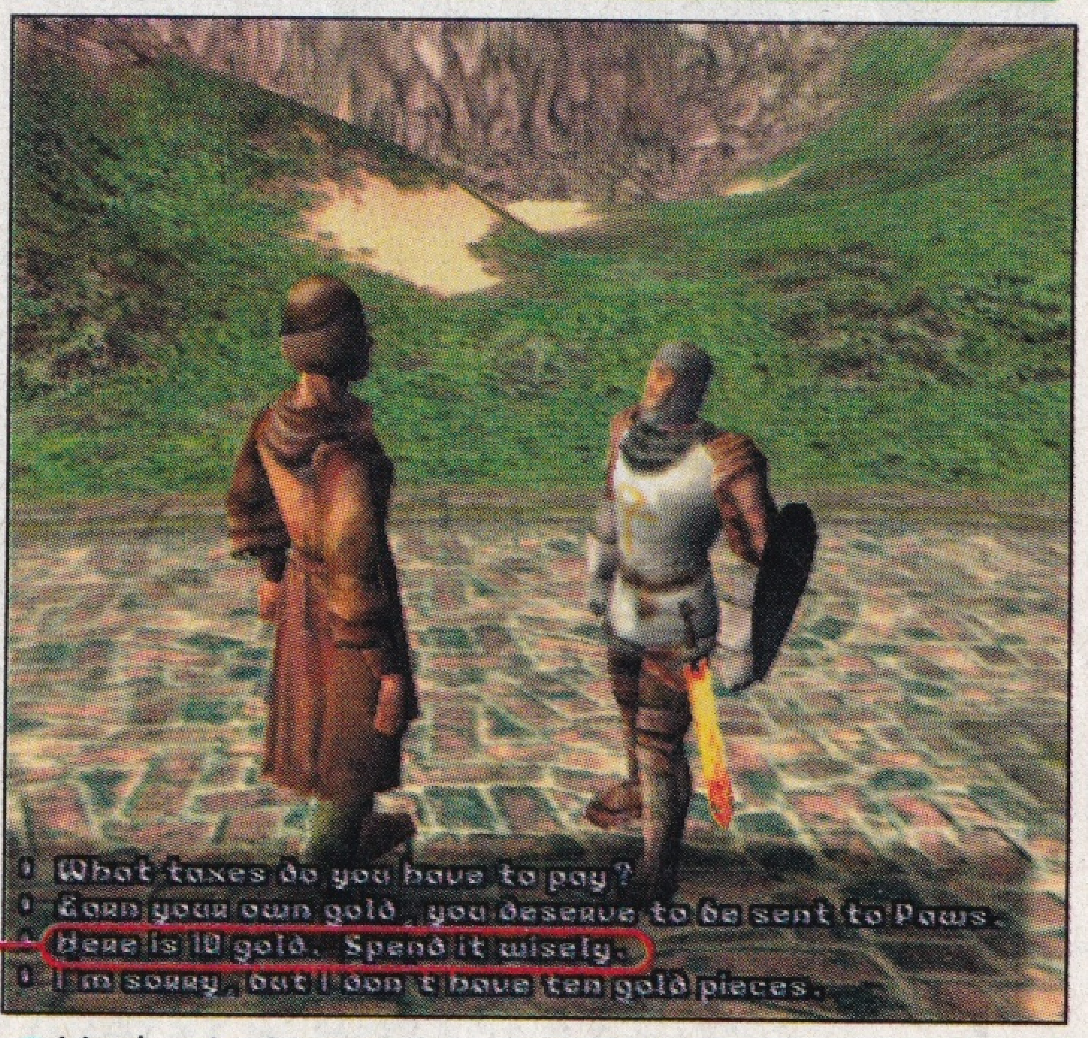


24 Nareszcie możemy naprawić pierwszy Ołtarz (18)! Kładziemy wypaczoną runę i Serce Współczucia na zniszczonym kamiennym blacie i zostajemy poproszeni o wypowiedzenie świętego słowa. Brzmi ono MU i należy je wpisać z klawiatury. Pierwszy Ołtarz jest naprawiony!

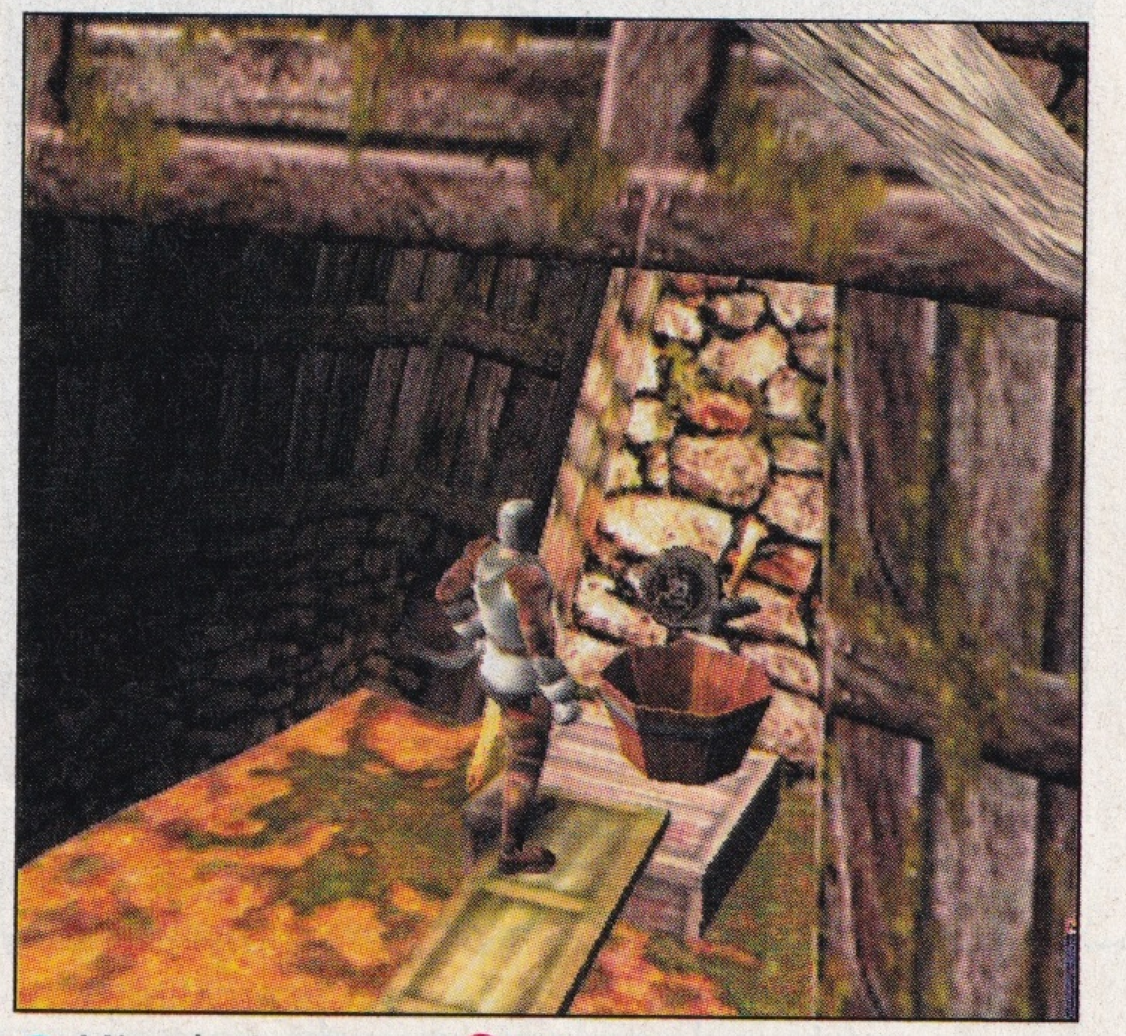


25 Teraz udajemy się do nauczycieli, którzy szkolą nas we władaniu bronią. Tymczasem na przystani (22) czeka już statek, którym popłyniemy do Buccaneer's Den. Nasza misja nie dobiegła jeszcze końca. Trzeba przecież naprawić pozostałe siedem skażonych złem ołtarzy!

Wykonujemy zadania dodatkowe



1 Liczba i różnorodność zadań dodatkowych jest w Ultimie IX bardzo duża. Poniżej przedstawimy trzy z nich. Pierwsze polega na obdarowaniu żebraka (23) kilkoma monetami, co sprowadza się do wyboru odpowiedniej odpowiedzi w rozmowie ●. Kolejne dwa zadania wymagają użycia znalezionych przedmiotów i pokonania kilku przeciwników.



2 Mieszkańcy Paws (15) cierpią na brak świeżej wody. Stojąca w południowo-zachodniej części wioski studnia jest uszkodzona, a obiecany przez burmistrza nowy zawór nie dociera. W rzeczywistości urządzenie zostało przechwycone przez trolla, który trzyma je w swej jaskini (14). Zabieramy je z niej i używamy zaworu na uszkodzonej instalacji studni.



3 Przy drodze do Paws natykamy się na płonący budynek (12), w którym uwięzione jest dziecko. Gasimy ogień, przeciągając w płomienie leżące nieopodal wiadra. Chłopiec opowiada o napadzie bandytów, którzy porwali jego matkę. Przejście do obozu rabusiów znajduje się za małym domkiem w wąwozie na wschodzie (13). W chatce za resztkami skrzyń jest dźwignia odsuwająca kamienną zasłonę. W kryjówce rozprawiamy się z kilkoma opryszkami, – najgroźniejszy jest ich szef, uzbrojony w magiczną laskę. Potem rozmawiamy z porwaną.

Uwaga! Błędy!



Jeżeli wchodząc po schodach, spróbujemy otworzyć drzwi, bohater może stracić możliwość poruszania się! Co gorsza nie pomaga wtedy nawet zapisanie i ponowne wczytanie gry. Starajmy się zatem otwierać drzwi przed wkroczeniem na schody bądź po dotarciu do ich końca. Powyższy problem występuje również przy zejściach do podziemi.



Drobne przedmioty odkładane na niektóre powierzchnie stają się niewidoczne. Jeśli przytrafi nam się taka sytuacja, spróbujmy zabrać odłożony przedmiot, dopóki pamiętamy, gdzie leży. Przedmioty mają również tendencję do znikania, gdy próbujemy je zabrać, a nie mamy miejsca w ekwipunku.

Odrobina oszustwa – tajne kody

Poniżej znajdują się informacje dla tych, którzy pragną ułatwić sobie grę. Dwa pierwsze kody dają naszemu bohaterowi ogromną władzę, dlatego używamy ich jedynie w ostateczności.

1 Korzystanie z kodów wymaga dopisania kilku linijek w pliku Default.kmp. Plik ten znajdujemy w folderze, w którym zainstalowaliśmy grę. Domyślnie jest to folder: C:\ProgramFiles\Origin\UltimaIX. Otwieramy ten plik w Notatniku: po kliknięciu na ikonę pliku ukazuje się lista, z której wybieramy Notatnik.

```
;CTRL+\                          = clipping_plane_reset
;CTRL+shift+leftbracket  = middle_plane_in
;CTRL+shift+rightbracket = middle_plane_out
;CTRL+shift+\                = middle_plane_rese

[CHEAT COMMANDS]
Alt+1    = toggle_avatar_invulnerable
Alt+2    = toggle_avatar_fly


[CODE TEST COMMANDS]
```

2 Znajdujemy linię ●, a następnie wpisujemy pod nią kody wybrane z tabeli poniżej. Klawisze, za pomocą których będziemy wywoływali dany kod, ustalamy sami. Należy tylko zwrócić uwagę, by nie kolidowały one z innymi klawiszami używanymi w Ultimie IX. **GRY** proponują zatem zestawy: alt i kolejna cyfra.

Kod do wpisania	Działanie
toggle_avatar_invulnerable	Nieśmiertelność
toggle_avatar_fly	Latanie, przenikanie przez przeszkody
pass_one_hour	Przesunięcie czasu o godzinę do przodu
unpass_one_hour	Przesunięcie czasu o godzinę do tyłu
pass_one_minute	Przesunięcie czasu o minutę do przodu
unpass_one_minute	Przesunięcie czasu o minutę do tyłu
toggle_sun	Dzień/noc
toggle_wind	Powiew wiatru
toggle_storms	Burza



3 Po uruchomieniu gry, wciskając wybrane wcześniej klawisze, wywołujemy przypisany im efekt. Kolejne wciśnięcie klawiszy wyłącza kod. Na przykład po wciśnięciu klawiszy alt 2 Avatar zyskuje umiejętność latania, a po ponownym wciśnięciu alt 2 – spada na ziemię. Spis innych kodów i opis efektów ich działania znajduje się w tabelce obok. Kody wpisane w pliku Default.kmp działają przy każdym uruchomieniu gry.


POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
ENEMY ENGAGED
RAH-66 COMANCHE
VERSUS
KA-52 HOKUM
empire INTERACTIVE
wkrótce w sprzedaży
za 99 zł
TopWare INTERACTIVE
Razorworks
Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.pl
©2000 Entertainment International UK Limited. Empire is a registered Trade Mark of Entertainment International (UK) Limited.



Aztec

[1] Ang. Aztek. Wymowa: Aztek

Gra przygodowa na PC | Oskarżony o zabójstwo młody człowiek musi zdemaskować prawdziwego sprawcę zbrodni. W przeciwnym razie zostanie stracony. Witajcie w imperium Azteków!



Test gry w numerze 3-4/2000 na stronie 36

NAJWAŻNIEJSZE INFORMACJE

Podstawy



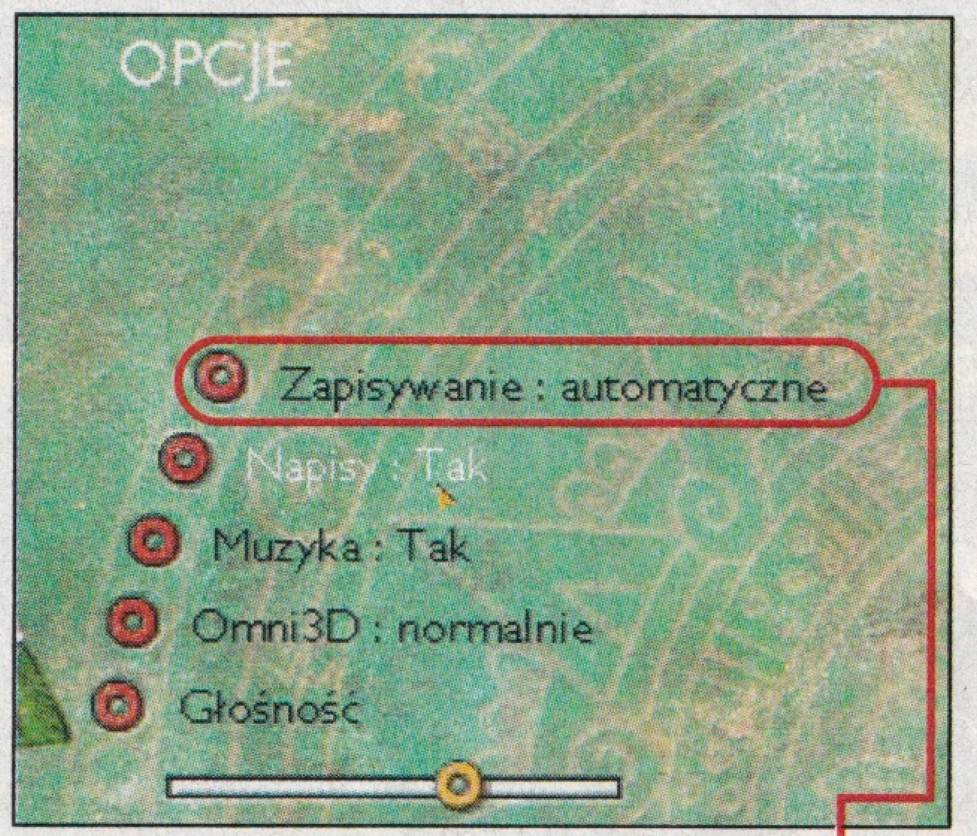
Przed śmiercią dostojnik daje nam naszyjnik. Jest to jedyny trop, który pomaga nam rozwikłać tajemnicę morderstwa i oczyścić się z zarzutów

W grze wcielamy się w postać młodego Indianina, który przypadkowo stał się jedynym świadkiem morderstwa. Przed śmiercią ofiara wręcza mu cenny naszyjnik – jedyny trop w tej trudnej sprawie. Mordercę wynajął ktoś wpływowy. Wykorzystuje on naszą obecność przy umierającym, by oskarżyć nas o zabójstwo.
Zadanie polega na udowodnieniu niewinności myśliwego i wytropieniu prawdziwego sprawcy. Droga do sukcesu jest długa i niebezpieczna. Zbieramy przedmioty, rozmawiamy z ludźmi i kupujemy niezbędne rzeczy, płacąc ziarnami kakaowca. Uważnie słuchamy wszystkiego, co inni mają do powiedzenia, bo zdobyte tą drogą informacje są niezbędne do szczęśliwego ukończenia gry.
Po państwie Azteków podróżujemy, wskazując miejsce docelowe na dużej mapie. Jeżeli nie da się gdzieś dojść, to znaczy, że nie wykonaliśmy jeszcze jakiejś czynności. Przejście będzie dostępne później.
Podczas gry dowiadujemy się wielu interesujących rzeczy na temat życia Indian. Aby uzyskać te informacje, klikamy lewym przyciskiem myszy na przedmiot lub osobę, gdy kursor zamienia się w znak zapytania.



Niestety z widocznych na mapie kilkunastu miejsc dostępnych jest tylko pięć: wioska, dzielnica kupców, dzielnica rzemieślników, plac główny i akwedukty

Zapisujemy i wczytujemy grę

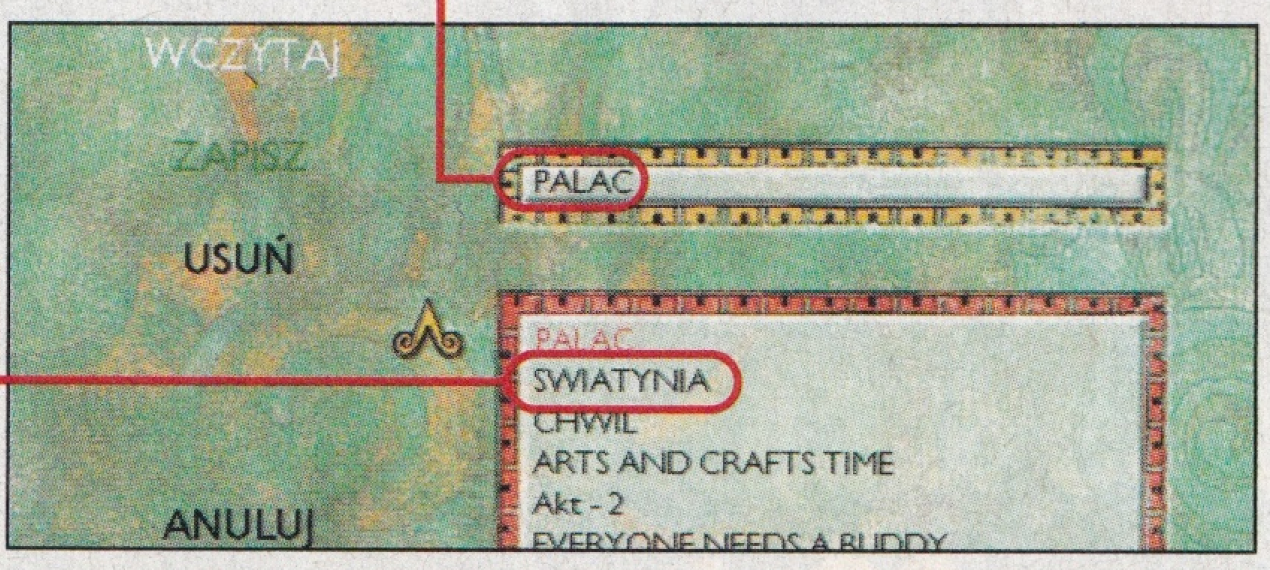


Stan gry zapisujemy automatycznie lub ręcznie. W trybie automatycznym komputer sam tworzy zapisy w miarę naszych postępów. Robi to jednak dość rzadko, więc jeśli zginiemy, może okazać się, że ostatni zapis był już dawno. Wtedy korzystamy z opcji Kontynuuj grę, dzięki której powtarzamy tylko małą część zabawy.

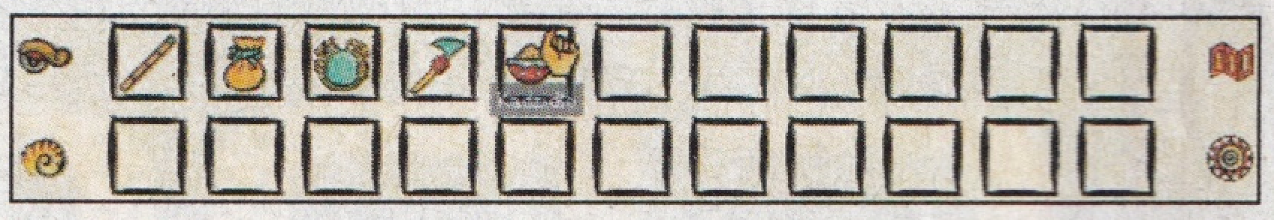


W trybie ręcznym zapisujemy stan gry pod wybraną przez nas nazwą i w dowolnym momencie zabawy. Tryby zmieniamy w menu Opcje. Aby zapisać grę, klikamy w menu głównym na przycisk Wczytaj / Zapisz. W kolejnym menu wpisujemy w górnym oknie nazwę, po czym klikamy na ZAPISZ.

Aby odczytać zapisaną wcześniej grę, w menu głównym klikamy na Wczytaj / Zapisz. Następnie klikamy na nazwę zapisanej gry, a potem na WCZYTAJ. Za pomocą przycisku USUŃ kasujemy niepotrzebne zapisy, zaś ANULUJ powoduje powrót do głównego menu.



Sterowanie



Naciskając prawy przycisk myszki, otwieramy i zamykamy okno ekwipunku, w którym widzimy posiadane przedmioty. Lewym przyciskiem myszy wykonujemy wszystkie pozostałe czynności. Podczas rozgrywki kursor zmienia wygląd, symbolizując akcję, którą możemy wykonać lub możliwość przejścia do innego miejsca. Oto kształty, które przybiera.




Wskazujący palec oznacza przejście do innego obszaru.




Zaciśniętą ręką podnosimy przedmioty i wykonujemy inne czynności.




Kursor w kształcie ust oznacza możliwość rozmowy.

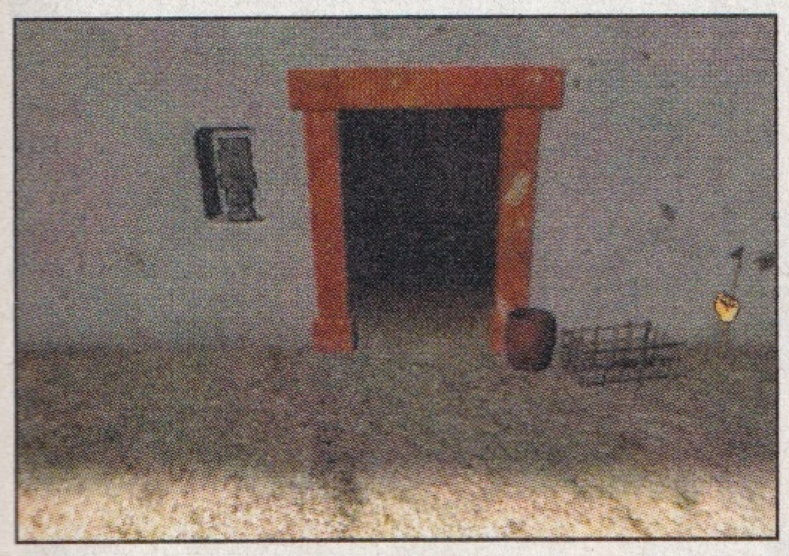



Mapa sygnalizuje możliwość przejścia do odległego miejsca.




Znak zapytania wyświetla informacje o interesującej nas rzeczy lub osobie.

Drugie zabójstwo!



1 Po rozmowie z Quilaztlim idziemy do chaty z czerwonymi drzwiami. Zabieramy kij oparty o ścianę na prawo od wejścia. Wewnątrz, w klatce, znajdujemy ziarna kakaowca.



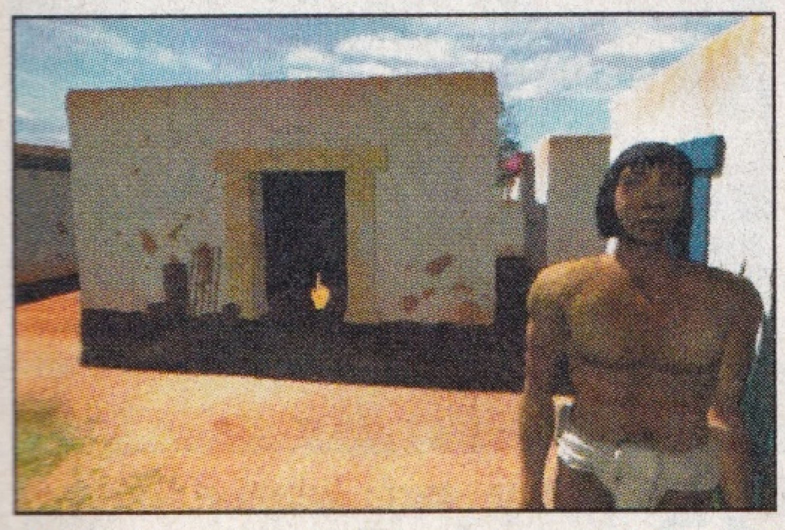
2 Idziemy do chaty z niebieskimi drzwiami. Za statuetkami skręcamy w lewo. Rozmawiamy ze starcem, który prosi o kadzidło. Znajdujemy je w statuetce na podeście. Dajemy je starcowi.



3 Uciekamy nad jezioro: biegniemy w prawo, w prawo, prosto, potem w lewo, w lewo i prosto. Wsiadamy do łodzi i płyniemy w stronę chaty, obok której przycumowana jest inna łódź.



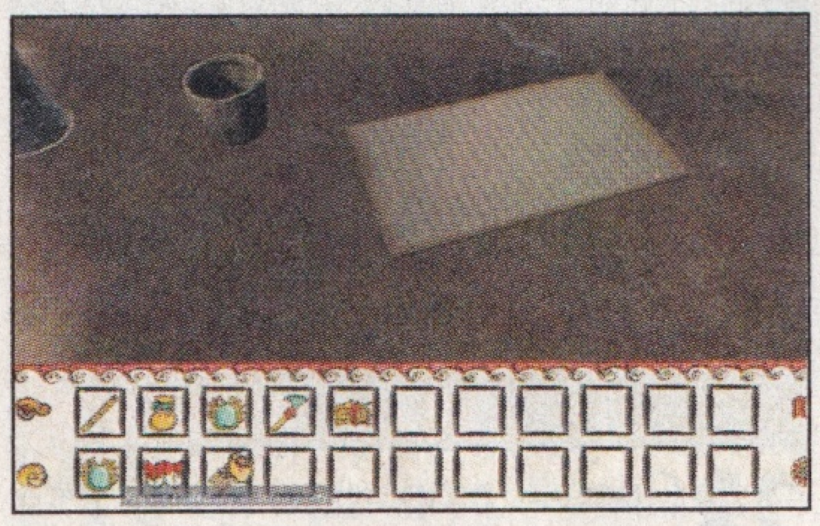
4 Wysiadamy, idziemy na drugi brzeg i wsiadamy do kolejnej łodzi. Płyniemy, aż zobaczymy ikonę mapy. Klikamy lewym przyciskiem myszy i wybieramy dzielnicę kupców.



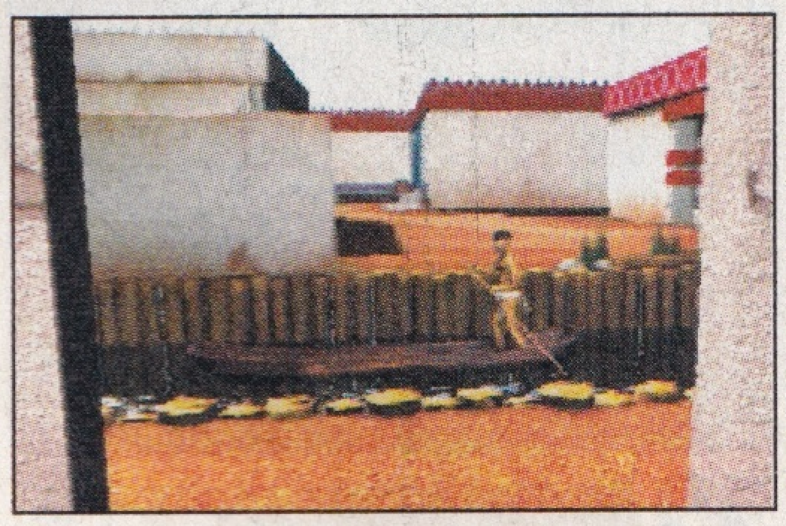
5 Idziemy jedną z ulic przed siebie i kupujemy drewno od handlarza. Dowiadujemy się, gdzie mieszka Tlatli, o którym mówił starzec. Wchodzimy do chaty z żółtymi drzwiami.



6 Wchodzimy do drugiego pomieszczenia i rozmawiamy z kapłanem. Tlatli został zamordowany! Płacimy kapłanowi za dodatkowe informacje. Z maty bierzemy zakrwawiony pergamin.



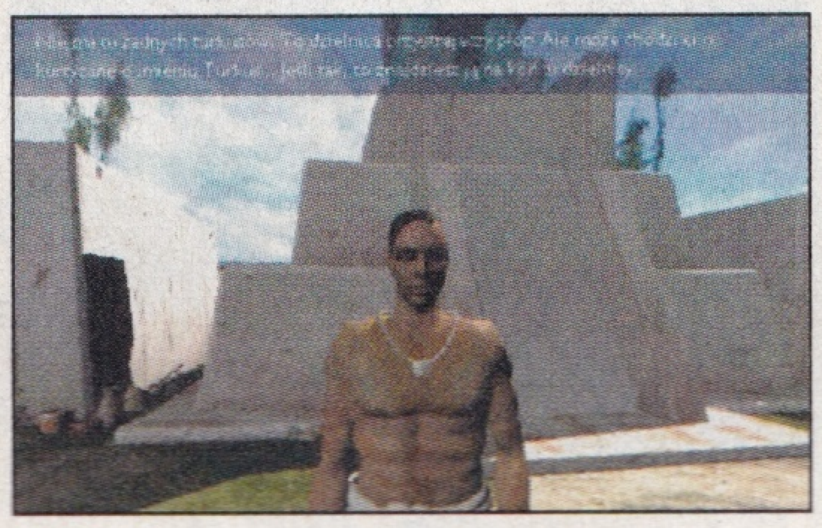
7 Przechodzimy na tył domu. Po prawej znajduje się pokój służącego. Wypytujemy go o szczegóły. Wracamy do ciała i przesuwamy matę leżącą obok niego. Pod nią znajdujemy klejnot.



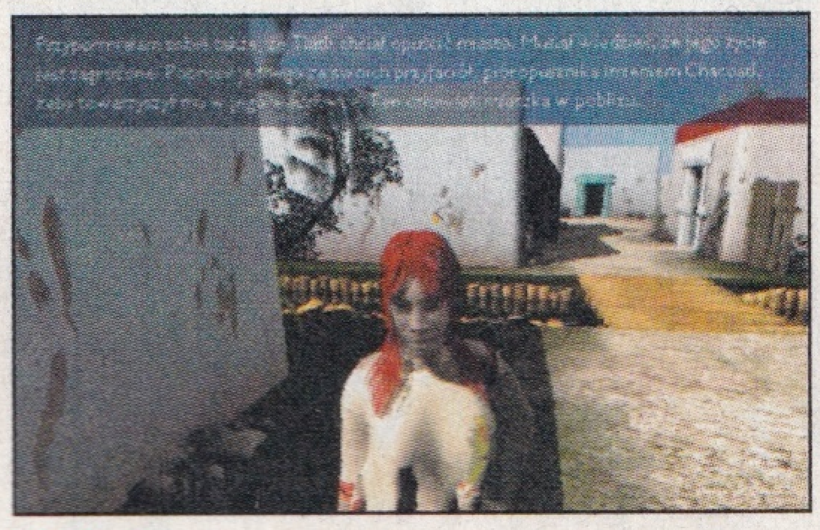
8 Frontowych drzwi pilnują strażnicy – nie możemy nimi wyjść. Rozmawiamy ze służącym. Na tyłach domu płynie rzeczka. Czekamy na łódź i przeskakujemy po niej na drugi brzeg.



9 Idziemy uliczką, której nie pilnują strażnicy, przechodzimy przez most, skręcamy w prawo. Za kolejnym mostem pojawia się ikonka mapy. Wybieramy z niej dzielnicę rzemieślników.



10 Rozmawiamy z tkaczką (po lewej) i z Chimallim (przy świątyni). Dowiadujemy się, gdzie znajdziemy kurtyzanę imieniem Turkus. Idziemy wzdłuż płotu i znajdujemy ją zaraz za rogiem.



11 Gdy kurtyzana zapyta, pokazujemy jej klejnot znaleziony pod matą. Turkus radzi nam porozmawiać z Chacoatlem. Zrobimy to następnego dnia, gdyż jest już późno. Zostajemy z Turkus.



12 Idziemy do dzielnicy rzemieślników. Chacoatl mieszka na prawo od świątyni. Płacimy służącemu za przejście. Wypytujemy Chacoatla i pokazujemy mu zakrwawiony pergamin.



13 Dajemy mu jeden z dwóch identycznych naszyjników. Pióropusznik twierdzi, że powinniśmy zobaczyć się z panem Kobieta Wąż. Idziemy do domu poety i rozmawiamy ze służącym.



14 Po wyjściu skręcamy w prawo i idziemy na targ. Od dwojga kupców kupujemy barwniki: żółty, jasnoniebieski, czerwony i ciemnoniebieski. Wracamy do warsztatu Chacoatla.



15 Barwniki umieszczamy w zagłębieniach. Zielone pióra są gotowe. Długie białe pióra maczamy w farbach i wtykamy w brzeg tarczy. Kawałki piór farbujemy i uzupełniamy nimi wzór. Gdy skończymy, zabieramy tarczę i rozmawiamy z Chacoatlem.

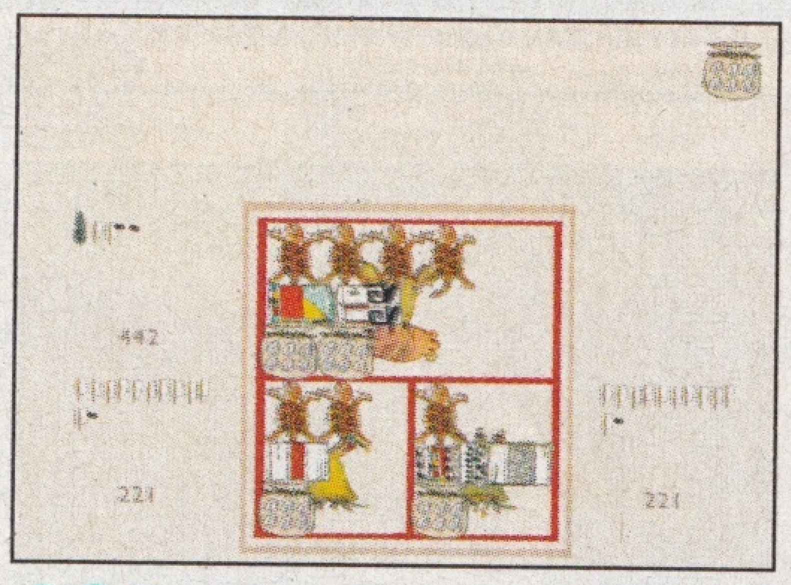


16 Wychodzimy na zewnątrz. Nasz przyjaciel Chimalli ma nowe wiadomości. Wchodzimy na most i udajemy się na plac Tenochtitlan. Idziemy przed siebie i oferujemy ziarna żebrakowi. Hojność zostaje nagrodzona: żebrak daje nam złotą bransoletę.



17 Wracamy nad strumień i skręcamy w lewo, gdzie czeka czółno. Płacimy przewoźnikowi dwa ziarna i płyniemy do miejsca rozliczeń podatkowych.

Kobieta Wąż



18 Zgadzamy się pracować dla urzędnika i segregujemy daniny jak na obrazku powyżej. Mijamy urzędnika, skręcamy w lewo i idziemy korytarzem prosto na dziedziniec.



19 Rozmawiamy z poetą w ogrodzie. Podsłuchujemy rozmowę na dziedzińcu. Odwracamy się i idziemy naprzód. Strażnikowi pokazujemy tarczę. Wchodzimy i rozmawiamy z Kobietą Wężem.



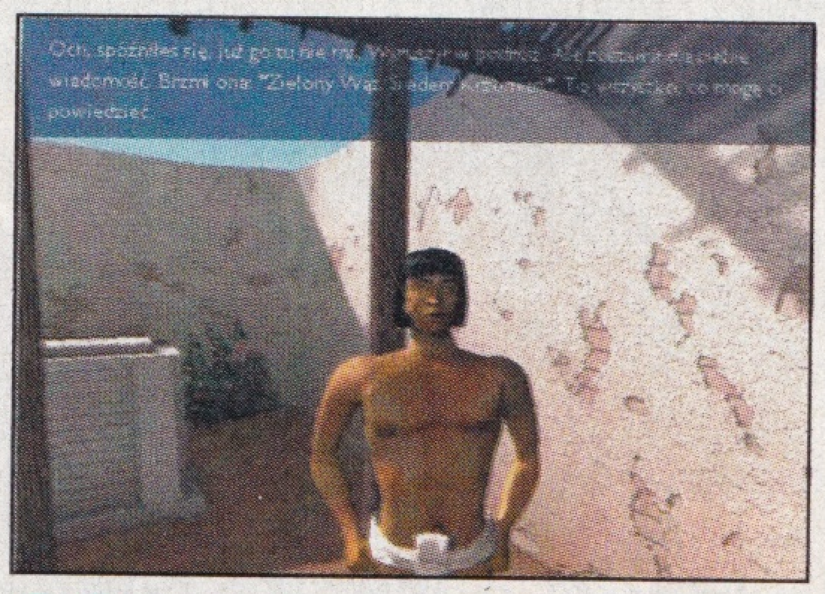
20 W sianie leży nóż. Przecinamy nim liny mocujące drzwi klatki. Rozmawiamy z rodzicami zamkniętymi w innej klatce. Podchodzimy do wyjścia i z dmuchawki strzelamy do jaguara.



21 Wychodzimy i idziemy w prawo po schodach. Rozmawiamy ze sługą. Aby móc ponownie spotkać się z Kobietą Wężem, dostajemy przepustkę: magiczną grzechotkę.



22 Przed wejściem do komnat Kobiety Węża skręcamy w prawo. Na końcu korytarza pokazujemy grzechotkę. Po rozmowie z arystokratą wracamy do dzielnicy rzemieślników.



23 Chimalli proponuje, byśmy jeszcze raz porozmawiali z pióropusznikiem. Niestety Chacoatl już wyjechał. Od służącego dowiadujemy się, że zostawił dla nas wiadomość.



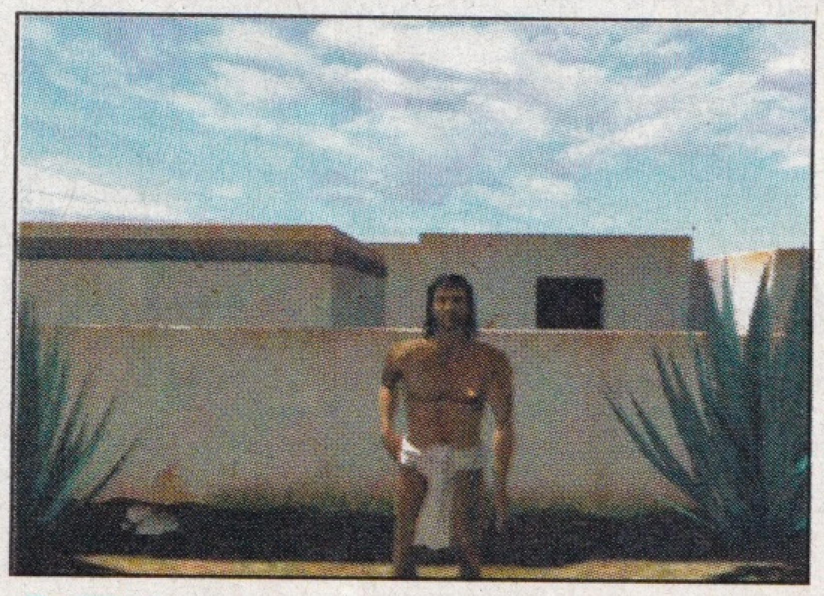
24 Szukamy informacji o Zielonym Wężu i Siedem Krzemieniu. Rozmawiamy z Chimallim i z tkaczką przy moście. Idziemy do Turkus i do rzemieślnika Siedem Krzemień za mostem.



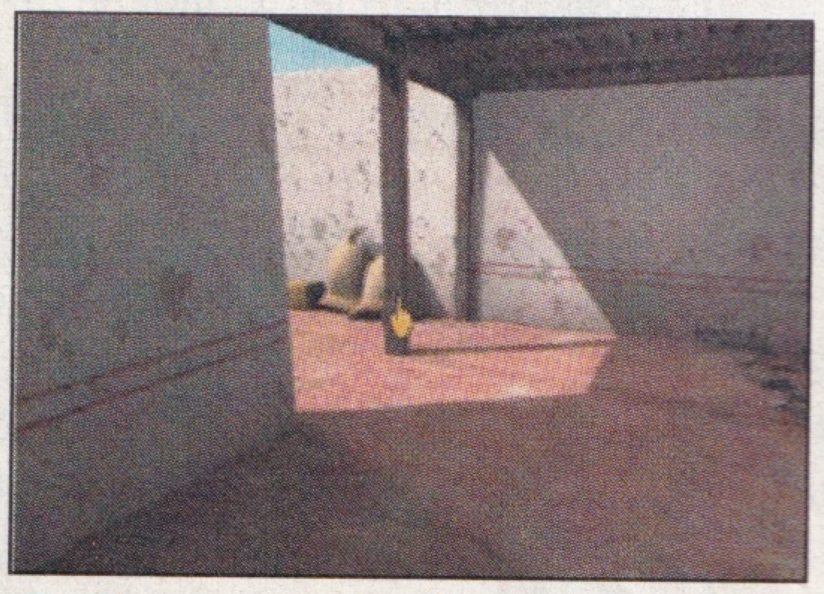
25 Dajemy mu wiązkę drewna i wypytujemy. Pokazujemy naszyjnik, ale to nie on go zrobił. Opowiada o rzemieślniku, który nazywa się tak samo i mieszka w dzielnicy kupców.



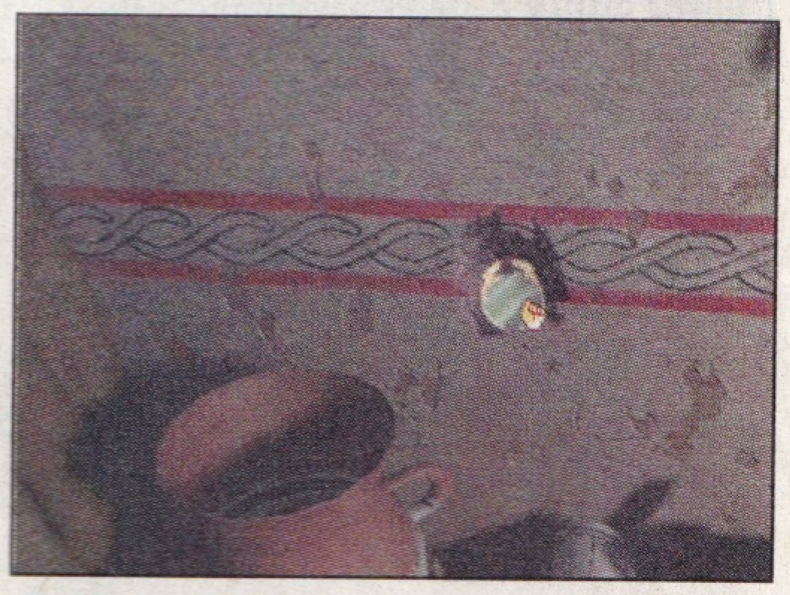
26 Za mostem wypytujemy sprzedawcę drewna o Siedem Krzemienia. Zagadujemy Chimalliego i idziemy do dzielnicy kupców. Skręcamy w lewo i idziemy przez mostek.



27 Znajdujemy dom bogatego człowieka. Strażnik twierdzi, że mieszka tu Trzy Królik. Odwracamy się i skręcamy w prawo. Człowieka za rogiem pytamy o Siedem Krzemienia.



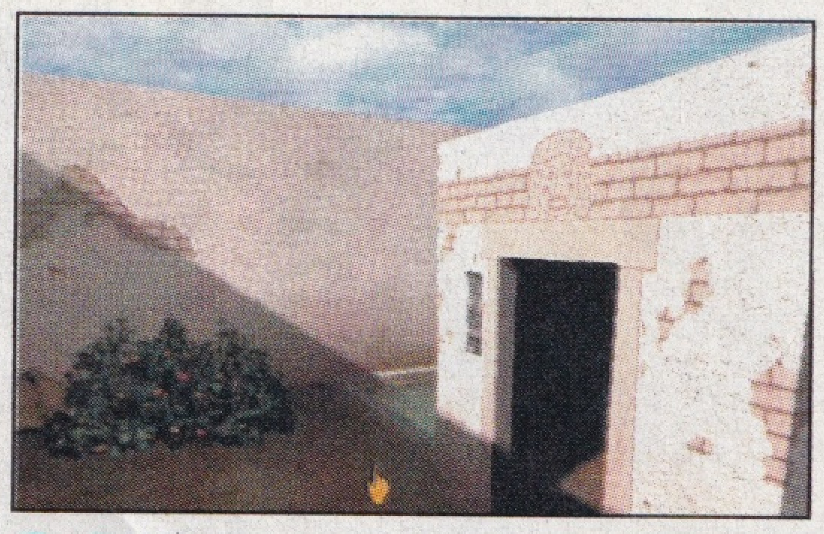
28 Skręcamy w lewo tak, aby piec był z lewej i idziemy przed siebie. Wchodzimy do domu z białym wejściem. Przeszukujemy go i przechodzimy do pomieszczenia na tyłach.



29 Podchodzimy do lewego rogu pokoju. Teraz dziobiemy nożem w ozdobny pas na ścianie, aż odkryjemy skrytkę. Rozgrzebujemy ścianę i zabieramy naszyjnik.



30 Wraca właściciel domu! Wypytujemy go o pochodzenie naszyjnika. Za tę informację właściciel żąda równowartości stukrotnych kosztów naprawy uszkodzonej ściany.



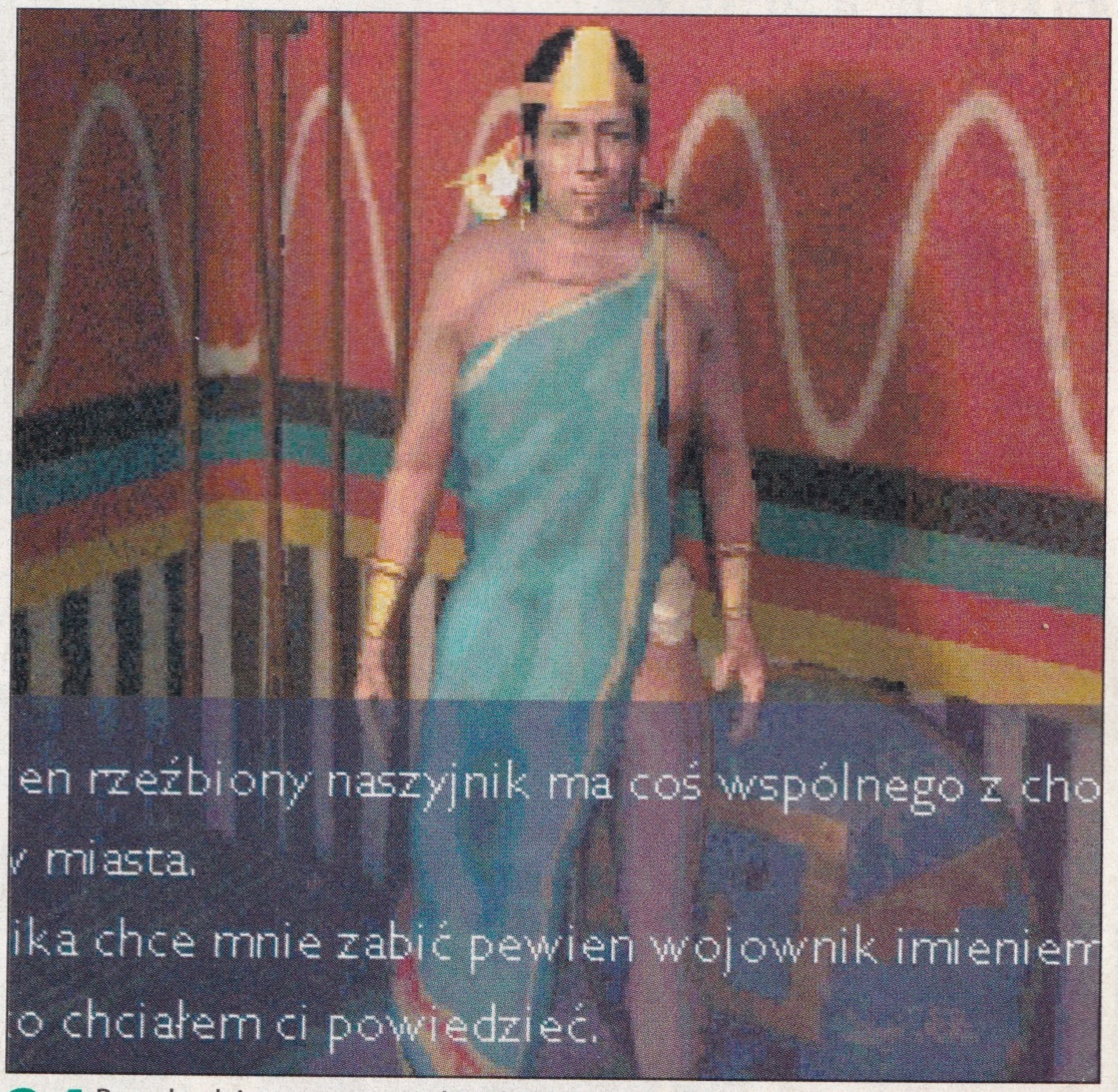
31 Wracamy do wsi. Idziemy do naszego mieszkania i podchodzimy do wizerunku bogini na ścianie, na lewo od wejścia do łaźni. Spoglądamy w dół i kopiemy łopatą. Zabieramy skarb.



32 Idziemy do dzielnicy kupieckiej. Za tak cenny przedmiot Siedem Krzemień mówi nam wszystko, co wie. Przy wyjściu czeka na nas Szczyt Góry i grozi śmiercią. Śpieszmy się! Kopiemy stojący kosz z wężami i uciekamy z mieszkania.

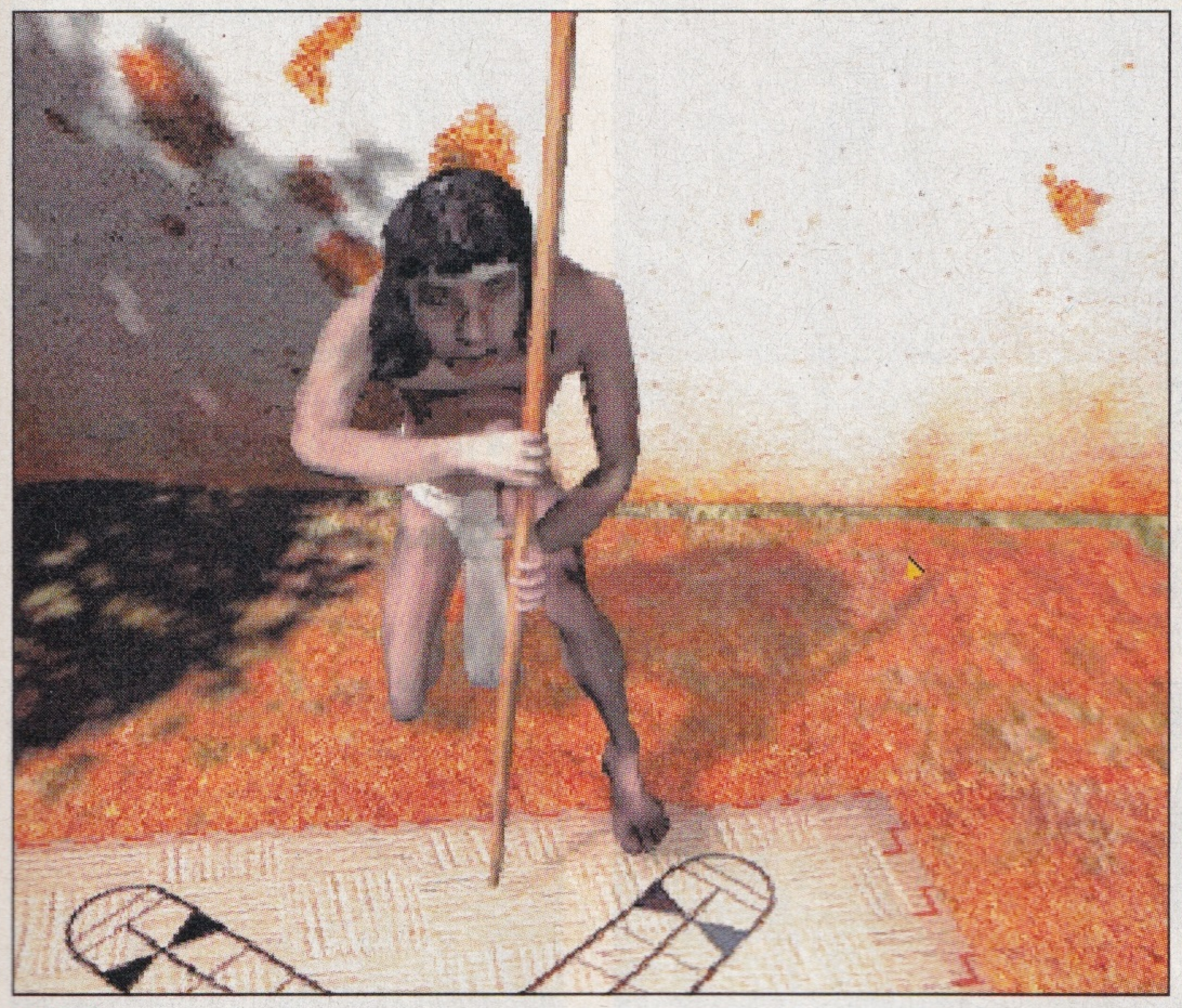


33 Kierujemy się na plac Tenochtitlan. Skręcamy w prawo i wchodzimy na schody. Z prawej strony wisi most zwodzony. Przecinamy sznur na ścianie – most opada. Wojownikowi pokazujemy magiczną grzechotkę, aby wpuścił nas do środka.

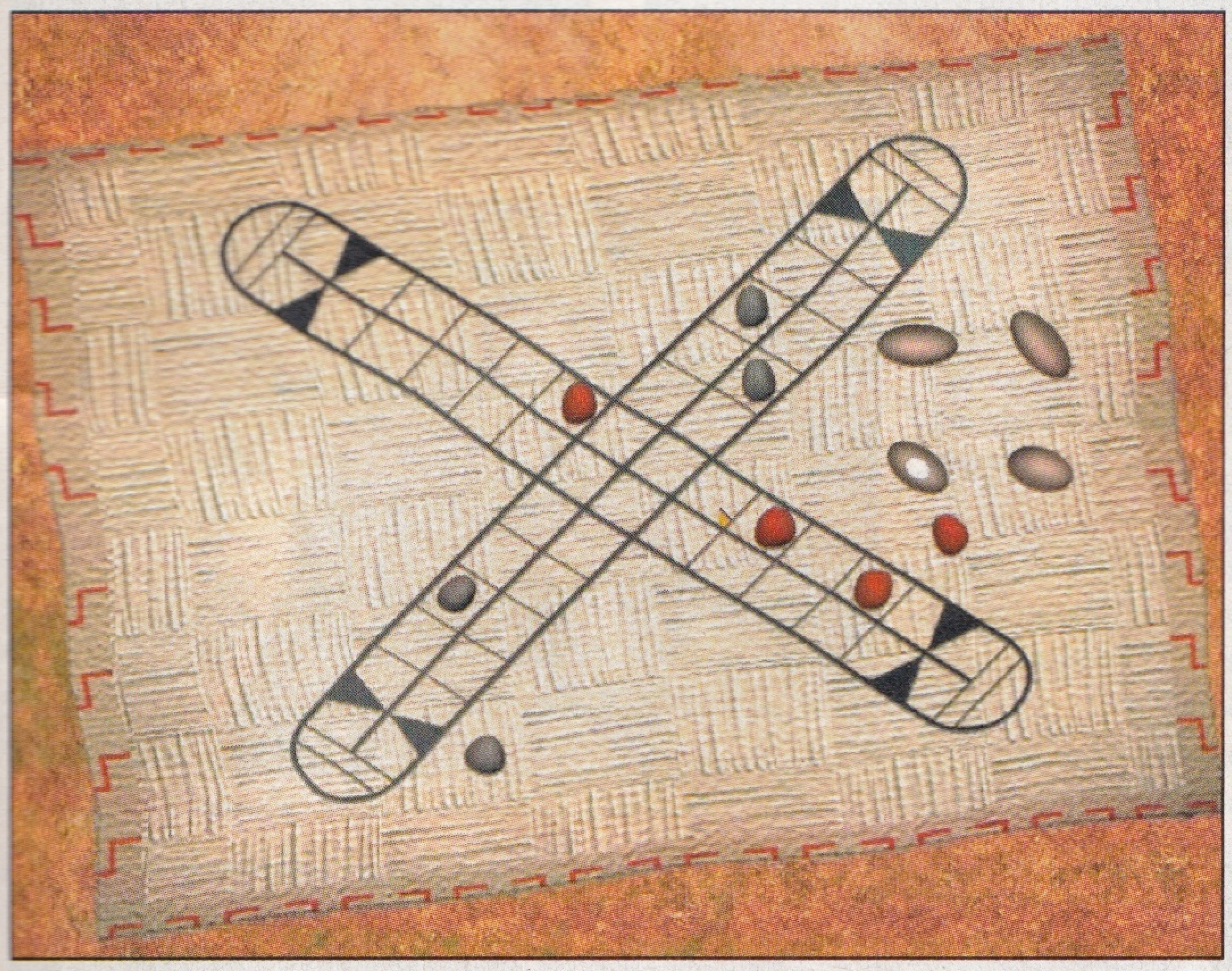


34 Przechodzimy przez tunel i tak jak poprzednio wchodzimy do mieszkania Kobiety Węża. Rozmawiamy z nim, ale zdobyte dowody są niewystarczające. Szukamy więc dalej! Wracamy tą samą drogą do dzielnicy kupców.

Kapryśny starzec



35 Rozmawiamy z mężczyzną obok domu Trzy Królika. Kieruje on nas do starca siedzącego w ślepej uliczce obok. Ten nic nam nie powie, póki nie przyniesiemy mu czegoś do picia. Idziemy na targowisko.

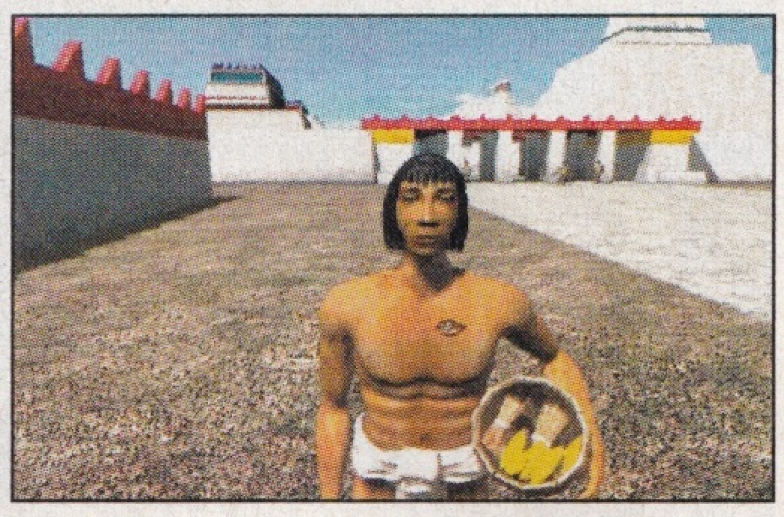


36 U kobiety z prawej strony kupujemy antałek octli i oddajemy go starcowi. Dziadek nie będzie mówił, jeśli nie zagramy z nim w grę narysowaną na ziemi. Zabawa polega na tym, aby przeprowadzić cztery pionki przez całą drogę. Kamienie z białymi kropkami to kostki do gry. Gdy wchodzimy na pole zajmowane przez przeciwnika, jego pionek musi zaczynać grę od początku.

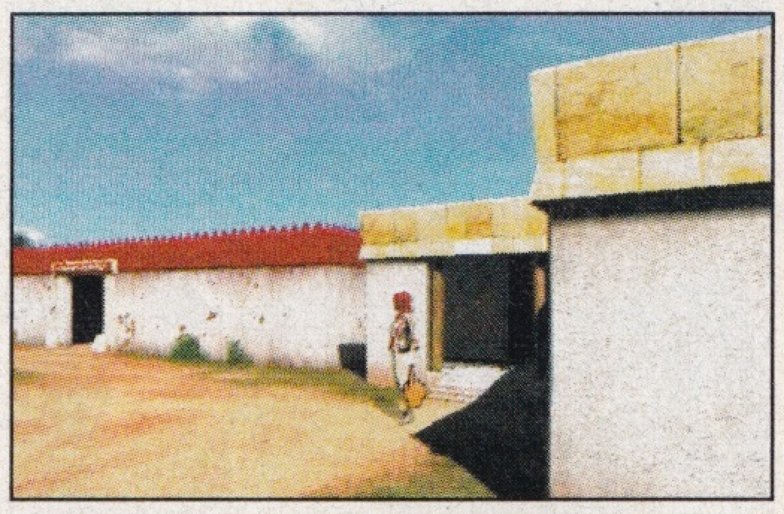


37 Bez względu na wynik gry po trzeciej rundzie starzec godzi się z nami rozmawiać. Idziemy na główny plac. Wejście do centrum religijnego znajduje się na samym końcu, ale strażnik nas nie przepuszcza.

Kapłanka Domu Pieśni



38 Odwracamy się. Przed nami po prawej stoi sprzedawca drewna. Zamieniamy z nim kilka słów. Chłopak polubił nas i w przyszłości nam pomoże. Idziemy do Chimalliego po nowe informacje.



39 Idziemy do Kobiety Węża. Opowiadamy o tym, co już wiemy i idziemy do dzielnicy kupców. Z prawej strony, obok wejścia do Clamenca zauważamy Turkus. Po rozmowie dostajemy od niej bębenek.



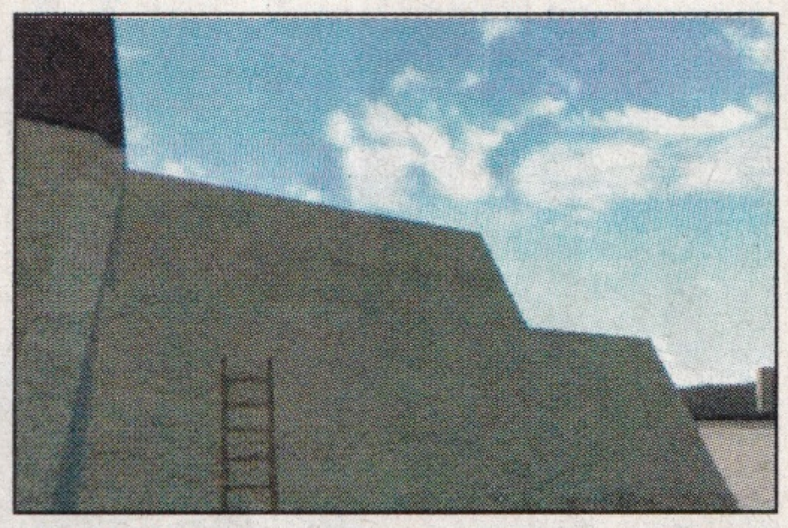
40 Wracamy do naszej rodzinnej wsi i idziemy do Quilaztliego. Opowiada nam on o Czarnym Kwiecie i planowanej rebelii. Kierujemy się na główny plac, do strażnika, który wcześniej nie chciał nas przepuścić.



41 Pokazujemy bębenek i pytamy o drogę do Domu Pieśni. Wchodzimy na plac i zatrzymujemy się. Unikamy strażników. Obracamy się w prawo, i idziemy krok przed siebie i dwa w lewo. Odwracamy się w lewo.



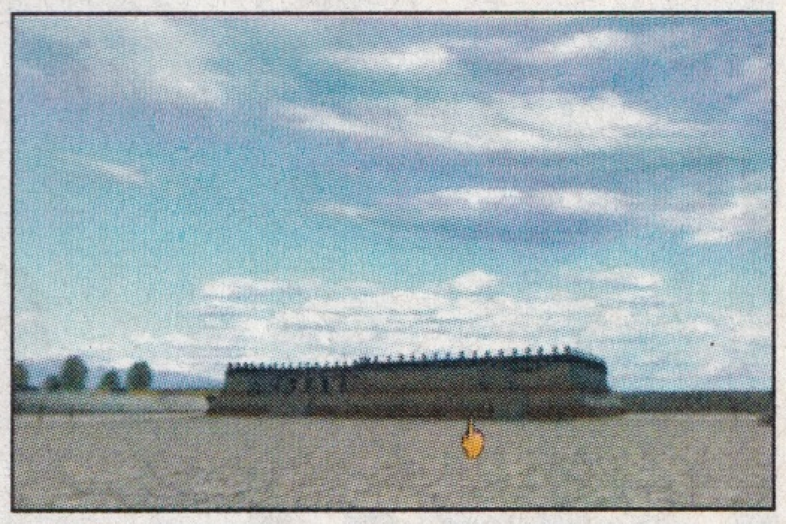
42 Na schodach skręcamy w prawo i robimy dwa kroki. Oto kapłanka Papatzin. Nie ufajmy jej! Mówimy o celu naszej wizyty, ale nie pytamy o Trzy Królika. Zapisujemy wskazaną drogę.



43 Obrót w lewo, dwa kroki naprzód, w lewo, do przodu i odwracamy się w prawo. Zapamiętujemy to miejsce – drabina przydaje się później. Obrót w lewo i dwa kroki naprzód.



44 Skręcamy w prawo i robimy krok do przodu. Teraz obrót w prawo i idziemy przed siebie, aż spotkamy mężczyznę w pióropuszu. Na życzenie wskazuje on drogę do każdej budowli na placu.



45 Daleko za jego plecami stoi Dom Pieśni: budynek z czerwonymi pasami i dwoma wejściami. Strażnikowi pokazujemy bębenek, wchodzimy do środka i podchodzimy do kapłanki Cuicani stojącej w rogu.



46 Opowiadamy jej wszystko, co wiemy i wręczamy bębenek, gdy o niego pyta. Pytamy ją o drogę do świątyni Tezcatlipoca i wychodzimy na zewnątrz. Nasz cel znajduje się na prawo od stojącej pośrodku placu wielkiej piramidy ze schodami.

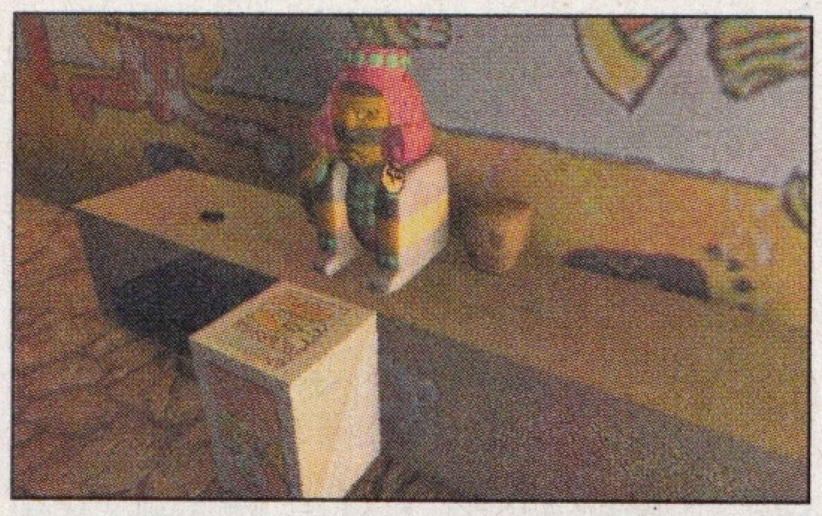


47 Podchodzimy do budynku pomalowanego na czerwono i niebiesko. Strażnikowi pokazujemy naszyjnik zamordowanego dostojnika. Nie wspominamy o swoich podejrzeniach! Wchodzimy do środka i skręcamy w lewo.

Truciciele!



48 Kolejny strażnik zadaje nam trzy pytania. Odpowiedzi na nie brzmią: to oko, to nos, to usta. Mijamy strażnika, idziemy do przodu, obracamy się w prawo i podsłuchujemy rozmowę Papatzin i Trzy Królika.



49 Gdy wychodzą, podchodzimy do posążka. Bierzemy kamienny blok leżący z prawej strony i kładziemy go pod posągiem. Przesuwamy posąg i podnosimy flakonik z trucizną. Przesuwamy posąg na miejsce.



50 Zabieramy lustro z lewej strony. Wychodzimy po schodach i zatrzymujemy się. Papatzin i Trzy Królik wciąż tam są. Za pomocą lusterka sprawdzamy, kiedy sobie pójdą i wybiegamy ze świątyni.



51 Idziemy do Domu Pieśni. Wchodzimy tam lewymi schodami. Skręcamy w prawo i przechodzimy do drugiego pomieszczenia. Po rozmowie z Cuicani wychodzimy z centrum obrzędowego.



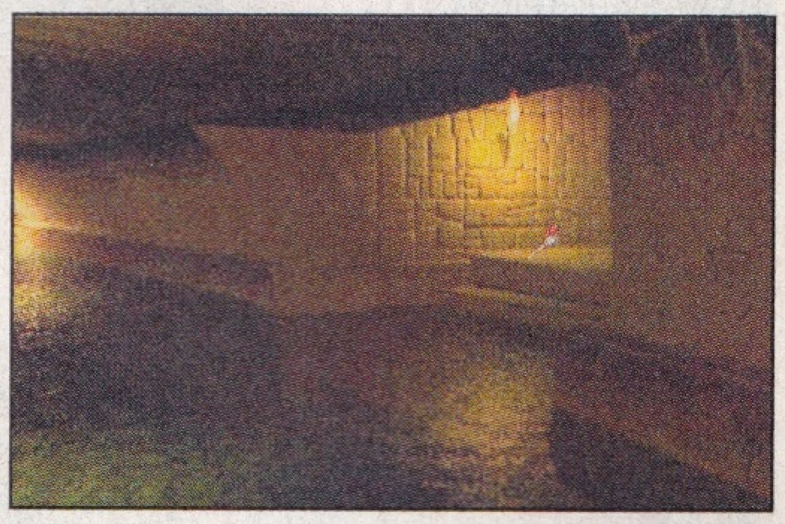
52 Na placu Tenochtitlan rozmawiamy z Chimallim. Znaną drogą idziemy do ogrodu w pałacu. Pytamy poetę, czy zna pana Ayocunama. Na podłodze obok najbliższego strażnika leży skrzynka. Podnosimy ją.



53 Idziemy na drugą stronę ogrodu i spoglądamy do góry. Stawiamy klatkę na murku pod krzakiem z białymi kwiatami i wchodzimy na nią. Zrywamy kwiat i pokazujemy go poecie. Dostajemy drugą część pergaminu.



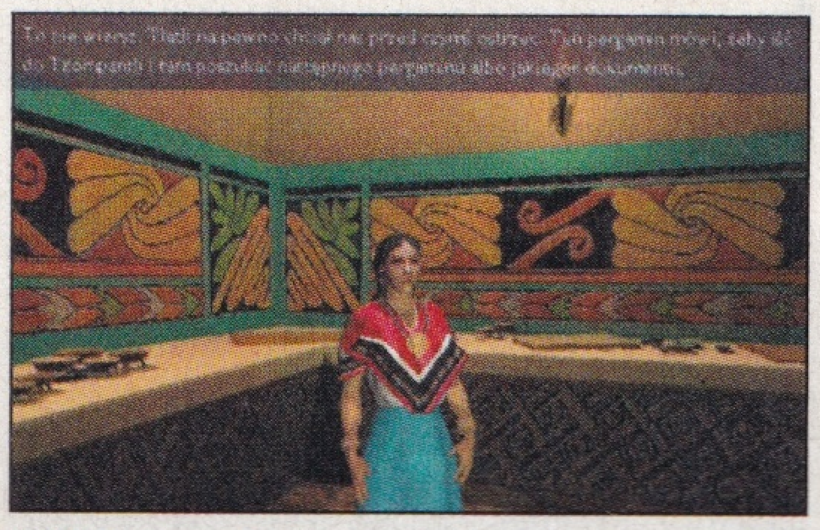
54 Rozmawiamy z Turkus w dzielnicy rzemieślników. Wracamy na plac Tenochtitlan. Idziemy do końca i skręcamy w prawo, na teren budowy. Patrzymy pod nogi, podnosimy pochodnię i zapalamy ją w żarze.



55 Wchodzimy do kanału wodnego. Idziemy dwa kroki naprzód i obracamy się w lewo. Wchodzimy w boczny korytarz. Idziemy przed siebie i obracamy się w prawo. Klikamy na wnękę w ścianie.



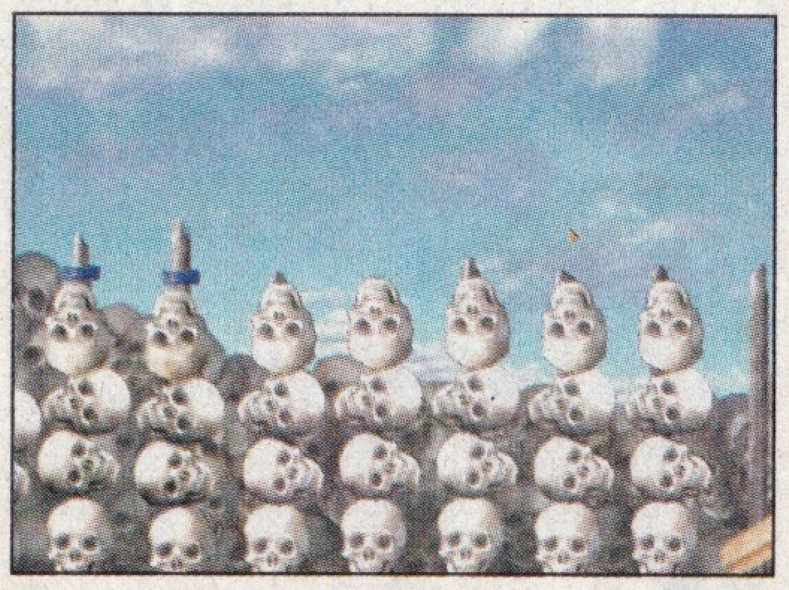
56 Obracamy się w prawo i idziemy naprzód. Kapłan grozi nam wyrzuceniem. Dajemy mu grzechotkę. Idziemy do Domu Pieśni, po drodze biorąc drabinę (patrz punkt 43).



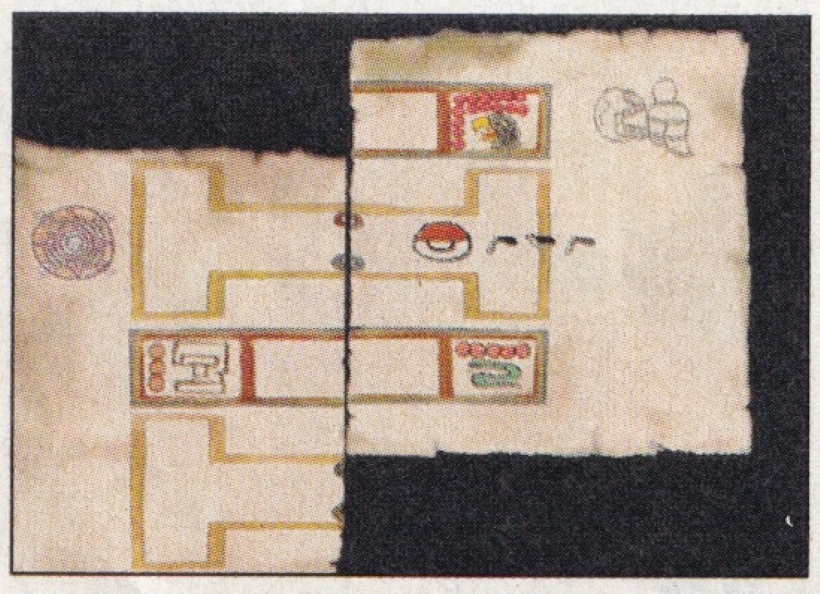
57 Spacerując po placu zawsze wybieramy taką drogę, by omijać szukającego nas wojownika Szczyt Góry. Idziemy do Cuicani i pokazujemy jej pergamin od poety.

58 Teraz zmierzamy do ściany z czaszek: po wyjściu z Domu Pieśni skręcamy w lewo i idziemy naprzód. Jeżeli zabłądzimy, pytamy o drogę kapłana w pióropuszu. Opieramy drabinę w miejscu, gdzie pojawia się zaciśnięta pięść i wspinamy się po niej na górę.





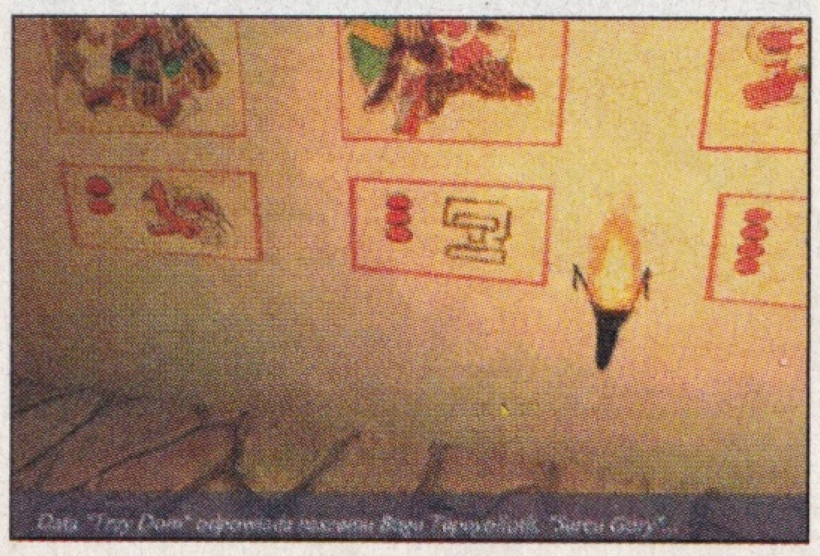
59 By odsłonił się papier zatknięty na szóstym kiju, układ czaszek na pierwszych pięciu musi być taki sam. Zagadka wymaga cierpliwości, ale na pewno sobie z nią poradzimy. Bierzemy papier i idziemy do Cuicani.



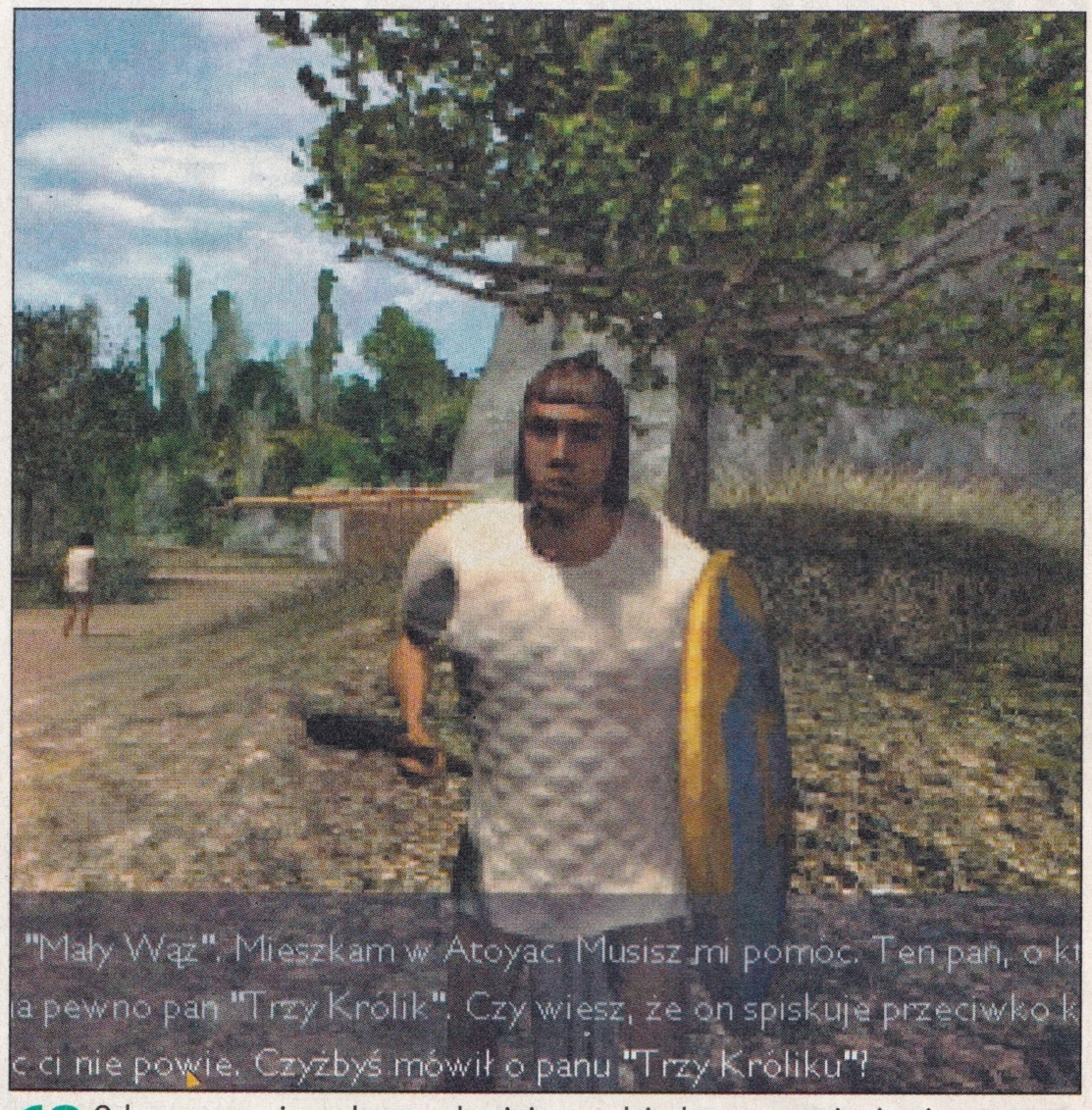
60 Otwieramy okno ekwipunku, klikamy na kawałek pergaminu i na oko po lewej. Klikamy na drugi kawałek i składamy oba w jeden. Klikamy u góry ekranu, gdzie kursor zmienia się w dłoń. Całość pokazujemy kapłance.



61 Idziemy na boisko tlachtli (obok ściany z czaszek). Rozmawiamy z graczem i poddajemy się próbie. Podnosimy piłkę, podchodzimy do prawej obręczy i rzucamy przez nią piłkę.

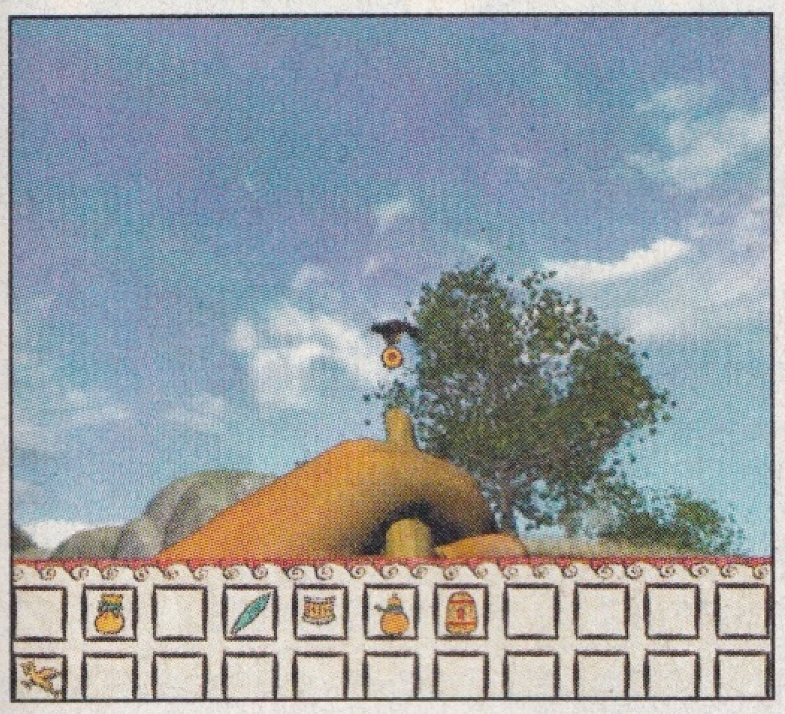


62 Wracamy do Domu Pieśni. Po rozmowie z kapłanką idziemy do pomieszczenia obok i klikamy na każdy symbol na ścianie. Ponownie rozmawiamy z Cuicani.

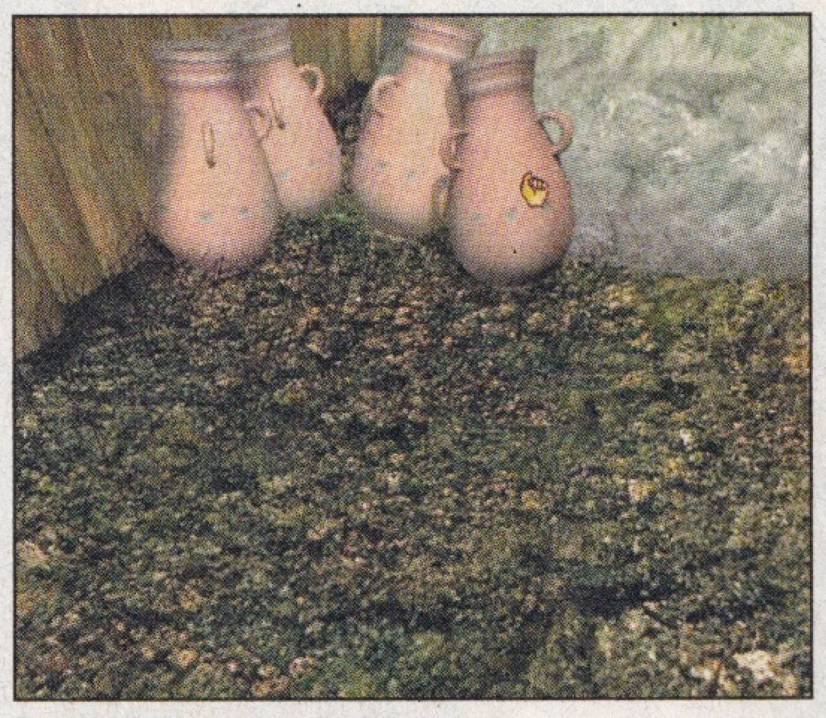


63 Odwracamy się w lewo od miejsca, gdzie kursor zamienia się w mapę. Idziemy przed siebie, aż spotykamy strażników. Wybieramy odpowiedź zaczynającą się od słów: Moje imię nic ci nie powie.

U źródła



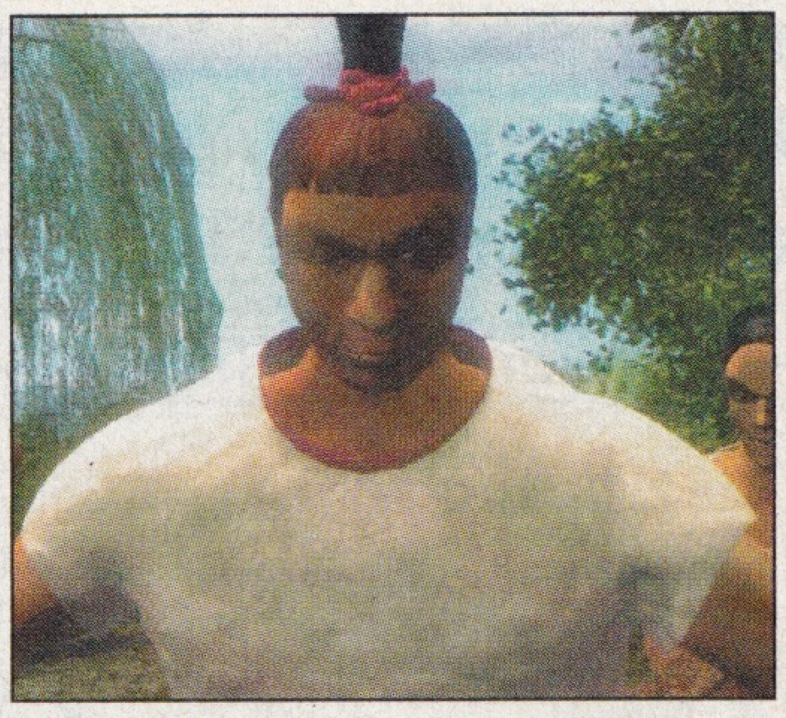
64 Odwracamy się i podchodzimy do drzewa. Z prawej strony na gałęzi siedzi ptaszek. Wyciągamy dmuchawkę i strzelamy. Ptak leży obok. Nieopodal, na innym drzewie siedzi drugi ptak. Też go zabijamy.



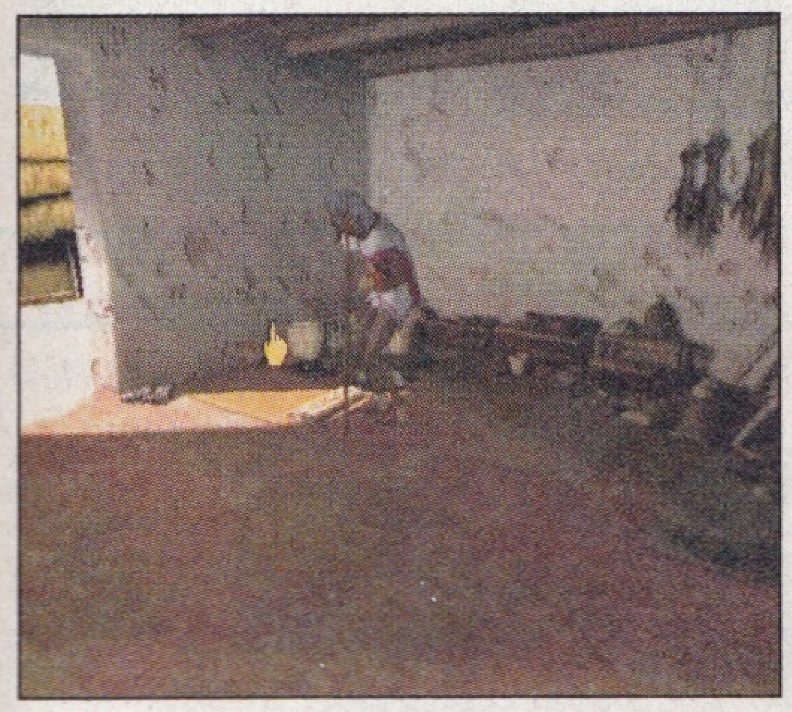
65 Oddajemy ptaki strażnikowi. Teraz już nas przepuszcza, więc idziemy przed siebie. Rozmawiamy ze strażnikiem, który pilnuje wejścia do jaskini. Bierzemy dzban, który leży za ścianą po prawej stronie.



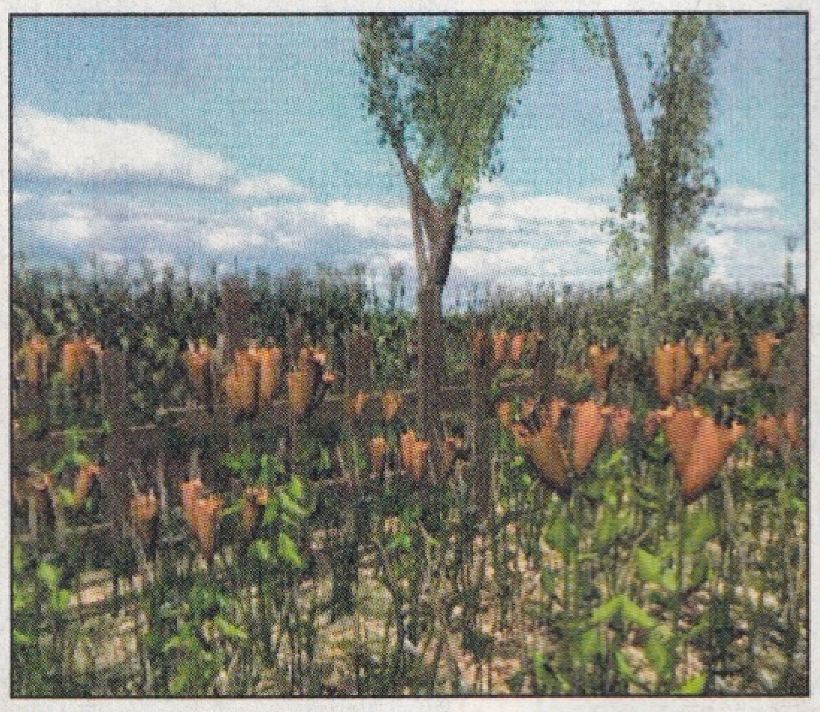
66 Dajemy papudze ziarna amarantu. W rozmowie ze strażnikiem wybieramy: topco petacalco. Idziemy przed siebie i zabieramy kij oparty o ścianę po lewej. Idziemy w głąb jaskini. Używamy kija na dzbanach.



67 Wychodzimy z jaskini i oglądamy jak Chimalli zabija Szczyt Góry. Idziemy przed siebie i spotykamy pana Czarny Kwiat. Podczas rozmowy wybieramy wypicie trucizny. Teraz zaczynamy się śpieszyć!



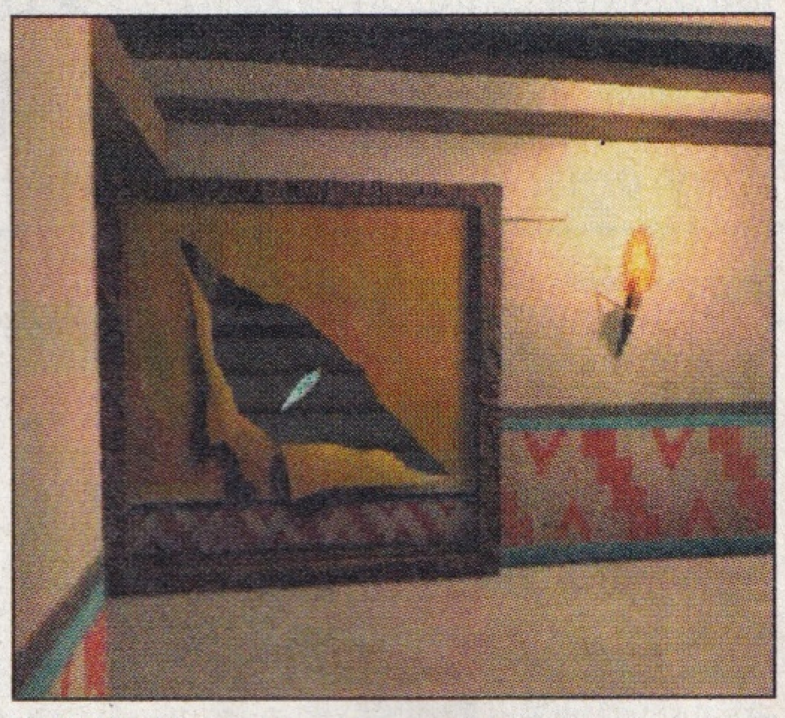
68 Natychmiast odwracamy się i wbiegamy do akweduktu. Budzimy się w domu Quilaztliego. Po rozmowie wychodzimy z domu i idziemy do czółna – tak jak na początku. Płyniemy do domku na wysepce.



69 Wychodzimy na brzeg i idziemy w lewo. Używamy noża na roślinie o czerwonych kwiatach. Wracamy do starca i dajemy mu zioła. Bierzemy antidotum z podłogi w głównym pomieszczeniu. Idziemy na plac Tenochtitlan.



70 Idziemy do wodnego taksówkarza i płacimy mu dwa ziarna za przejazd. Rozmawiamy z poborcą podatkowym i wchodzimy w korytarz po lewej. Przed wejściem na dziedziniec zatrzymujemy się i obracamy w lewo.



71 Widzimy duży, brązowy kwadrat. Przecinamy go nożem i wchodzimy do środka. Obracamy się w prawo i idziemy porozmawiać z poetą. Namawiamy go, by pomógł nam dostać się do Kobiety Węża.



72 Do wejścia podchodzimy od strony przeciwnej niż poeta. Gdy ten odwróci uwagę strażnika, wchodzimy do środka. Podchodzimy do leżącego Kobiety Węża i podajemy mu odtrutkę. Następnie siadamy wygodnie i oglądamy zakończenie.

Tajne kody

Tych poufnych informacji nie znajdziemy w instrukcjach. GRY ujawniają tajne kody, dzięki którym każda rozgrywka staje się znacznie łatwiejsza. A czasem także... śmieszniejsza!

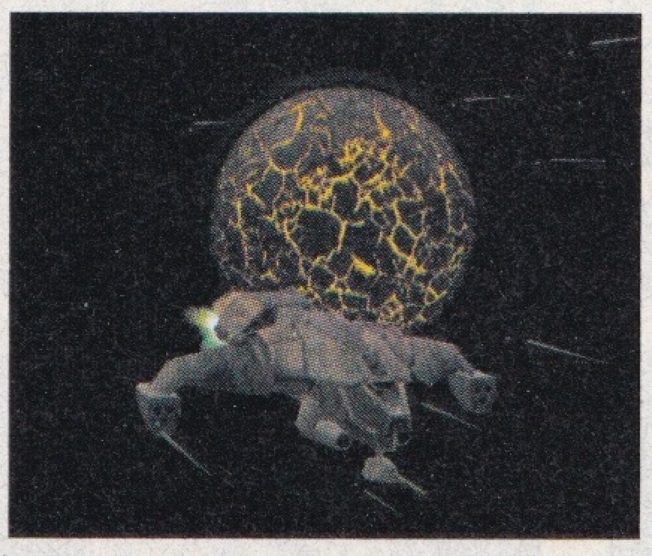
Tachyon: The Fringe

Oto kilka sztuczek, o których nie dowiemy się na kursie latania

1 W trakcie gry naciskamy klawisz [7] na klawiaturze numerycznej. Pojawia się pole CMD, w którym wpisujemy hasło **I AM A CHEATER** i wciskamy Enter. W lewym górnym rogu ekranu pojawia się napis CHEATS ENABLED, który oznacza, że hasło zadziałało i gra będzie teraz przyjmować kody.

2 Ponownie wciskamy [7] na klawiaturze numerycznej i w okienku CMD wpisujemy jeden z kodów z tabelki po prawej stronie.

3 Chcąc użyć kolejnego kodu w tej samej misji, wprowadzamy go tak jak w punkcie 2. Jeżeli jednak wyjdziemy z gry, po jej ponownym uruchomieniu najpierw włączamy kody (patrz punkt 1).



Dzięki tajnym kodom misje w kosmosie są łatwiejsze do wypełnienia

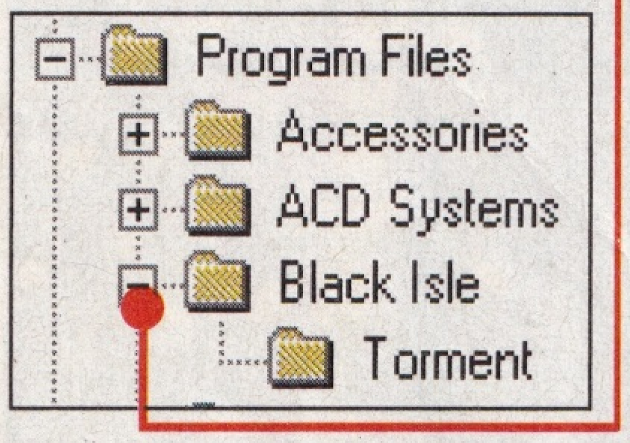
kod	działanie
QUICKENING	nasz statek jest niezniszczalny
DILITHIUM	regenerują się tarcze ochronne
ONE MILLION DOLLARS	na naszym koncie pojawia się dodatkowe 5000 kredytów
COME GET SOME	uzupełnione zostają zapasy amunicji
BOOM STICK	po zakończeniu misji dostajemy wszystkie typy broni i przedmiotów
RAGTAG	mamy w hangarze wszystkie statki
KESSEL RUN	nasz statek lata szybciej
THERE IS NO SPOON	misja zostaje zakończona sukcesem. Wracamy do bazy lub opuszczamy misję, wciskając klawisz [esc]

Planescape: Torment

Zanim poznamy tajemnicę Bezimiennego, odbywamy długą podróż po kilku wymiarach. Zobaczmy, co nas czeka

1 Otwieramy Eksploratora, klikając na Start, Programy, Eksplorator Windows.

2 Odnajdujemy na dysku twardym folder z grą Planescape: Torment i rozwijamy listę, klikając na znak ●.



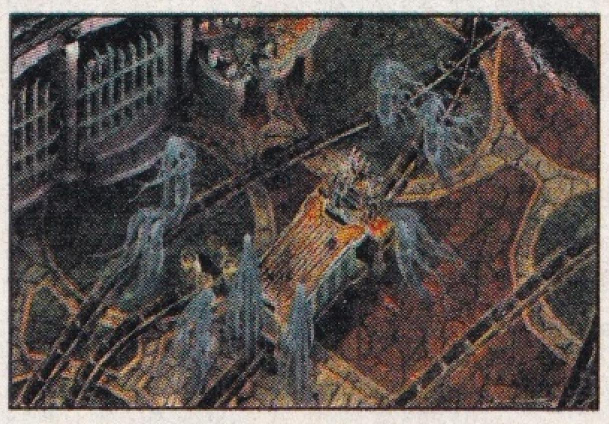
3 Dwukrotnie klikamy na plik torment.

4 Pojawia się Notatnik z otwartym plikiem. Odnajdujemy fragment zawierający napisy:

```
[Movies]
BISLOGO=1
TSRLOGO=1
OPENING=1
```

5 Dopisujemy kolejne linijki tak, aby lista wyglądała następująco: ●

```
[Movies]
BISLOGO=1
TSRLOGO=1
OPENING=1
SS_MSLAB=1
SIGIL=1
TIME=1
SS_PHARD=1
SS_ADETH=1
ALYBIRTH=1
DEATH=1
MAZE1=1
CURSTD=1
OUTLANDS=1
BAATOR=1
CARCERI=1
CRETURN=1
FORTRESS=1
FORTDOOR=1
ARRV_IGN=1
T1ENTER=1
METEOR=1
DRAGON=1
T1ABSORB=1
FINALE=1
CONFLAG=1
T1DEATH=1
RUNE=1
```



Kod pozwala nam obejrzeć wszystkie filmy zawarte w grze

6 Zapisujemy plik. W tym celu z górnego menu Notatnika wybieramy Plik, a następnie Zakończ. Na pytanie, czy zapisać zmiany, odpowiadamy Tak.

7 Teraz uruchamiamy grę. Na ekranie opcji klikamy na przycisk Filmy, a następnie nazwę filmu, który chcemy obejrzeć.

MDK 2

Oto sposób, by uczynić naszego bohatera gołym, a mimo to niezniszczalnym

1 Włączamy kody, naciskając klawisz [/]. Działa to zarówno w czasie gry, jak i na ekranie z opcjami. W górnej części okna gry pojawia się napis Omen potwierdzający włączenie oszustw.

2 Dwukrotnie wciskamy klawisz [←] i wpisujemy jeden z kodów podanych w tabelce. Zatwierdzamy go, wciskając klawisz Enter i wracamy do gry, wciskając [esc].



Kurt w ubraniu sportowym

kod	działanie
GodDebugToggle ()	Kurt staje się nieśmiertelny
KurtGetNaked ()	w następnym epizodzie Kurt występuje skąpo ubrany
MdkNewGame (1,12)	przeskakujemy do pierwszego epizodu
MdkNewGame (2,12)	przeskakujemy do drugiego epizodu
MdkNewGame (3,12)	przeskakujemy do trzeciego epizodu
MdkNewGame (4,12)	przeskakujemy do czwartego epizodu
MdkNewGame (5,11)	przeskakujemy do piątego epizodu
MdkNewGame (6,8)	przeskakujemy do szóstego epizodu
MdkNewGame (7,11)	przeskakujemy do siódmego epizodu
MdkNewGame (8,8)	przeskakujemy do ósmego epizodu
MdkNewGame (9,13)	przeskakujemy do dziewiątego epizodu
MdkNewGame (10,7)	przeskakujemy do dziesiątego epizodu – zakończenie
MdkNewGame (11,1)	przeskakujemy do dziesiątego epizodu – pierwszy etap specjalny
MdkNewGame (12,1)	przeskakujemy do dziesiątego epizodu – drugi etap specjalny

Star Trek Armada

Jeśli do naszej bazy zbliża się wroga armada, której nikt nie jest w stanie się przeciwstawić, sięgamy po środki ostateczne!

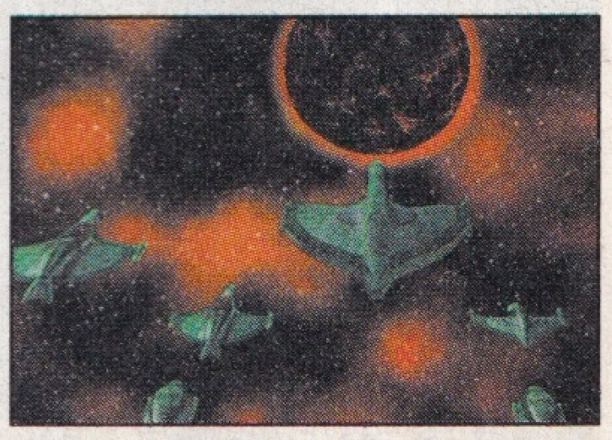
1 W trakcie gry wciskamy klawisz Enter i wpisujemy na klawiaturze kod wybrany z poniższej tabelki.

2 Ponownie wciskamy Enter i kontynuujemy grę.



Nawet załoga Enterprise czasami korzysta z kodów!

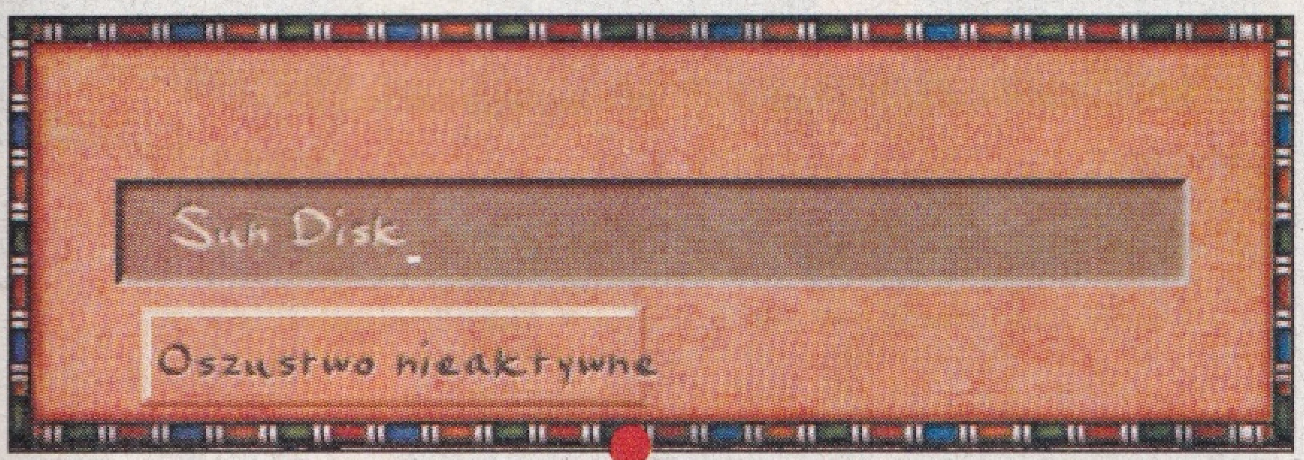
kod	działanie
kobayashimaru	automatycznie przechodzimy do następnej misji
showmethemoney	stan naszego konta zwiększa się o dodatkowe 2000 jednostek dilithium
avoidance	sprawniej szkolimy załogi statków
youstopmecold	szybciej produkujemy statki
canofwhoopass	gra staje się łatwiejsza, gdyż komputer pomaga nam sterować statkami



Kod canofwhoopass ułatwia nam walkę w kosmosie

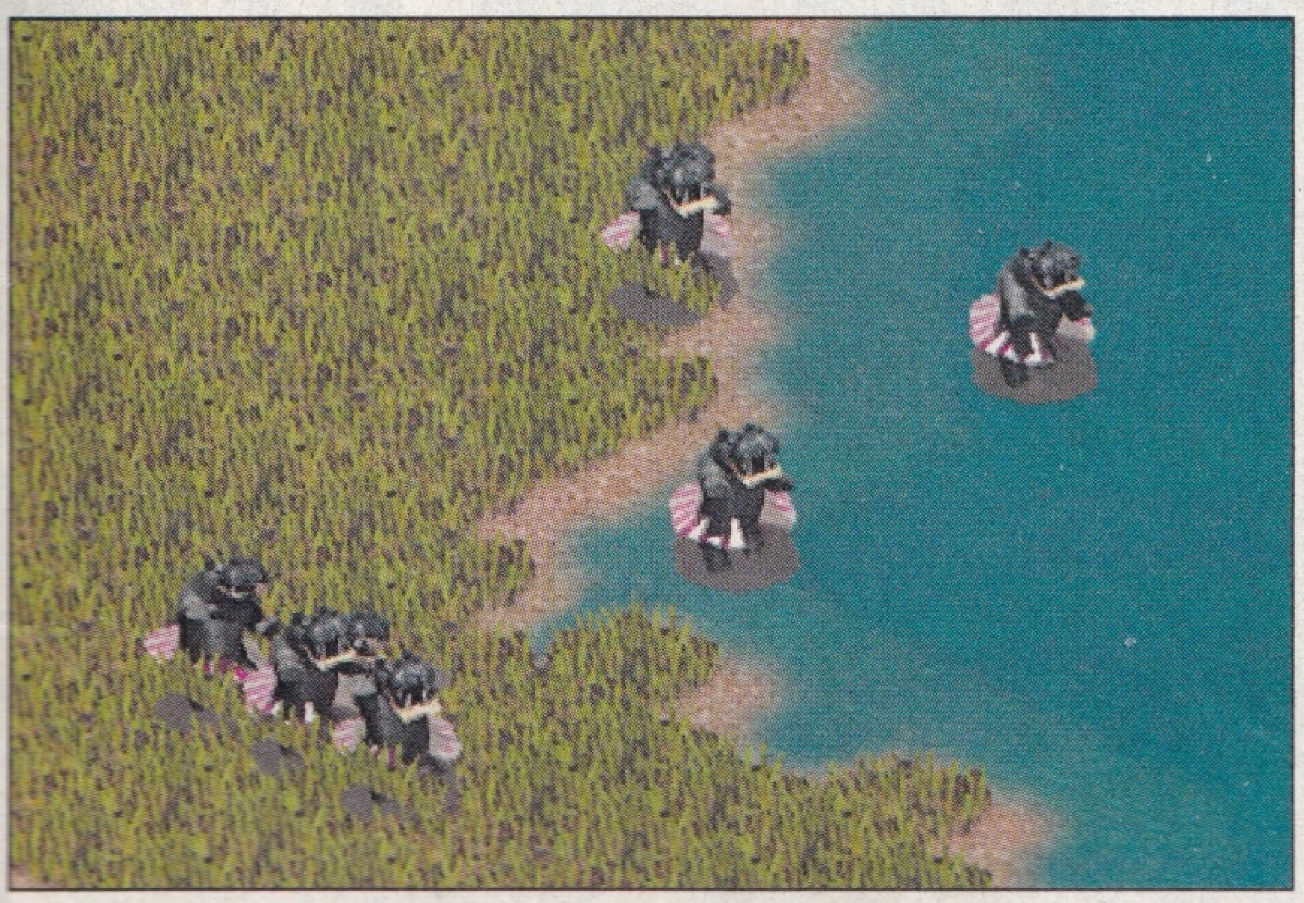
Faraon

Starożytna egipska cywilizacja pozostawiła wiele niewyjaśnionych tajemnic. Jedną z nich są tajne kody, których stworzenie przypisuje się nawet przybyszom z innej planety!



1 W trakcie gry wciskamy [ctrl] [alt] [shift] [C]. Pojawia się okienko dialogowe, w którym wpisujemy jeden z podanych w tabelce kodów (zwracamy uwagę na duże i małe litery) i zatwierdzamy, wciskając klawisz Enter.

2 W Faraonie oprócz kodów dostępnych w każdej misji (na przykład: Pharaohs Tomb), występują też sztuczki, które działają jedynie w obecności określonego boga. Informację o bóstwach oddziałujących na nas w danej misji uzyskujemy u doradcy do spraw świątyń (wzywamy go, wciskając klawisz [9]). Szczegóły dotyczące przypisanych bogom kodów znajdują się w tabelce obok.



Tańczące hipopotamy to efekt działania kodu Side Show

kod	bóg	działanie
Pharaohs Tomb	–	natychmiastowe zwycięstwo w danej misji
Treasure Chest	–	otrzymujemy 1000 deben. W ten sposób możemy zwiększyć zasobność naszego skarbca najwyżej do 15 000 deben
Hippo Stomp	–	tworzy grupę drapieżnych hipopotamów
Side Show	–	zamienia hipopotamy w baletnice. Hipopotamy muszą być obecne na planszy (patrz poprzedni kod)
Sun Disk	Ra	błogosławieństwo Ra. Handlarze z sąsiednich krain kupują od nas większą ilość towarów. Może też wzrosnąć nasza reputacja w Królestwie
Pharaohs Glory	Ra	kolejne błogosławieństwo Ra. Poprawia reputację w Królestwie lub powoduje wzrost wartości sprzedawanych towarów
Bird of Prey	Ra	rozgniewany bóg zniechęca naszych partnerów handlowych. Będą teraz kupowali mniej towarów
Life from Death	Ozyrys	błogosławieństwo Ozyrysa: zbiory na farmach są tego roku obfitsze
Bounty	Ozyrys	błogosławieństwo Ozyrysa: najbliższy wylew nanosi w dolinę wiele żyznej gleby
Mummys Curse	Ozyrys	rozgniewany bóg zsyła straszliwą suszę
Underworld	Ozyrys	brak szacunku dla Ozyrysa sprawia, iż najbliższy wylew Nilu jest ubogi
Typhonian Relief	Seth	bóg wojny chroni naszych żołnierzy na odległych polach bitew
Fury of Seth	Seth	Seth niszczy nasze statki
Seth Strikes	Seth	rozjuszony bóg unicestwia nasz najlepszy odział wojskowy
Spirit of Typhon	Seth	bóg niszczy najeźdźców, którzy odważyli się napaść na nasze miasto
Cat Nip	Bastet	błogosławieństwo: bogini napełnia bazary pożywieniem i innymi potrzebnymi dobrami
Kitty Litter	Bastet	wściekła bogini zsyła na nasze miasto plagę
Supreme Craftsman	Ptah	łaska Ptaha: jeśli brakuje nam dóbr w magazynach, Ptah zapełnia je niezbędnymi składnikami
Noble Djed	Ptah	bóg sprawia, iż cieśle okrętowi, tkacze oraz złotnicy mają dużo surowców
Big Dave	Ptah	rozsierdzony bóg niszczy budynki przemysłowe
Grenow	Ptah	gniew Ptaha: miejskie magazyny popadają w ruinę

Thief II: The Metal Age

Odrobina oszustwa i podstęp to żywioły mistrza złodziejskiego fachu. Odrzućmy na bok wyrzuty sumienia i podarujmy biednemu Garrettowi kilka sztuk złota lub pomóżmy mu w realizacji zadań

Sposób na wygraną

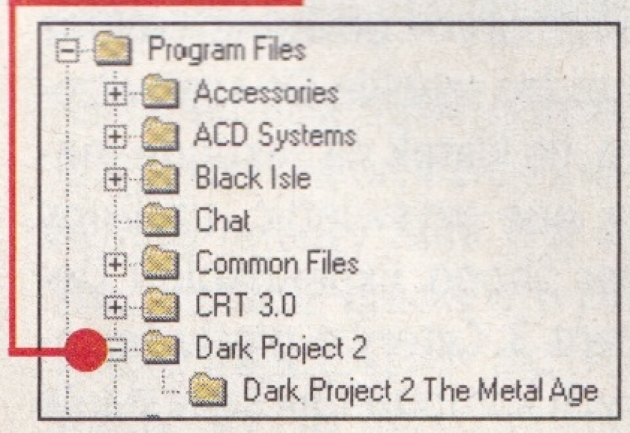
W czasie gry naciskamy jednocześnie klawisze [ctrl] [alt] [shift] [End] – misja zostaje zakończona sukcesem.

Dodatkowe pieniądze

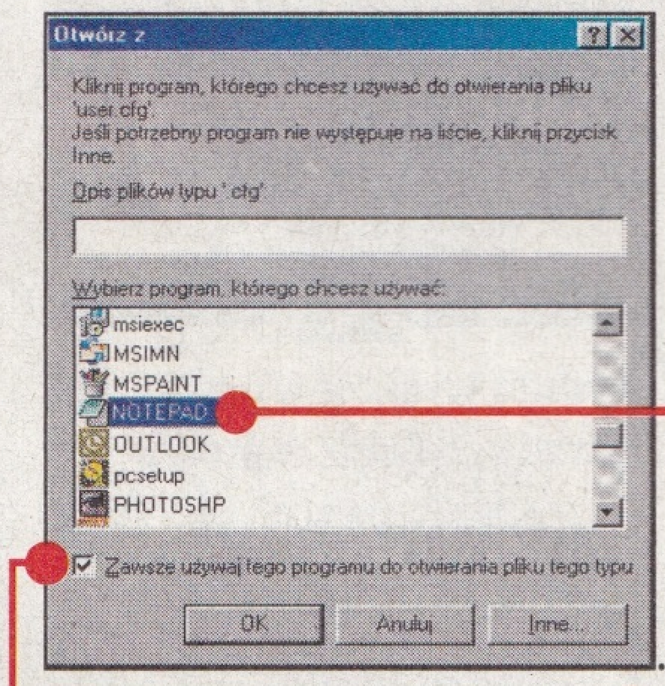
Aby szybko się wzbogacić, modyfikujemy plik konfiguracyjny gry [user.cfg]. Robimy to następująco:

1 Otwieramy Eksploratora, klikając na [Start] [Programy] [Eksplorator Windows].

2 Odnajdujemy na dysku twardym folder z grą Thief II i rozwijamy listę, klikając na znak.



3 Dwukrotnie klikamy na plik [user.cfg] w rozwiniętym folderze gry. Ten typ plików nie jest skojarzony z żadnym programem, więc pojawia się okienko:



Kliknięciem zaznaczamy. Usuwamy znaczek i klikamy na przycisk [OK].

4 Pojawia się Notatnik z otwartym plikiem [user.cfg]. Odnajdujemy w nim pozycję:

```
;cash bonus 1000
```

i usuwamy rozpoczynający ją znak średnika. Dzięki temu nasza sakiewka napełnia się złotem. Jeśli jednak ta kwota jest dla nas zbyt mała, zmieniamy ją na większą.

Zmiana misji startowej

1 Wybieramy misję, od której chcemy rozpoczynać grę. W tym celu w pliku [user.cfg] odnajdujemy zapis

```
;starting mission 3
```

i usuwamy znak średnika (;). Wpisana na końcu tej linii liczba to numer misji, od której rozpoczynamy grę.

2 Po dokonaniu zmian z menu Notatnika wybieramy [Plik], a następnie [Zakończ]. Na pytanie odpowiadamy, klikając na [Tak].

Majesty

W tej grze potęga naszego królestwa opiera się na mężnych bohaterach i sprawnej gospodarce. Jeśli oba te filary są słabe, pozostaje rozwiązanie awaryjne



Dzięki sztuczkom gra jest prostsza



Kod revelation odkrywa mapę

W trakcie gry naciskamy Enter, wpisujemy kod wybrany z poniższej tabelki i ponownie wciskamy klawisz Enter. Efekt jest natychmiastowy.

kod	działanie
victory is mine	odnosimy zwycięstwo w aktualnej misji
i'm a loser baby	ponosimy porażkę w aktualnej misji
fill this bag	w skarbcu pojawia się 10 000 sztuk złota
anything	możemy wznosić wszystkie budynki
give me power	zyskujemy dostęp do wszystkich czarów
cheezy towers	nie obowiązują nas ograniczenia dotyczące zasięgu czarów
restoration	regenerujemy punkty życia naszych poddanych
grow up	wskazany bohater awansuje o pięć poziomów doświadczenia
revelation	odkrywamy nieznane obszary na mapie



Pojedynek sprinterów

Dobry akcelerator 3D to gwarancja ultrapłynnej animacji i oszałamiającej grafiki. Chyba każdy gracz zastanawia się, która karta jest najlepsza. GRY porównały dwie najnowsze i najszybsze propozycje: Voodoo 5500 i GeForce 2 GTS

GWARANCJA

Kiedy kupujemy sprzęt za 1500 złotych, ważna jest długość gwarancji. Firma 3dfx na Voodoo 5500 udziela jej na 10 lat! Dłuższy okres trudno sobie wymarzyć, GRY przyznały więc ocenę celującą. Natomiast Creative Labs na kartę 3D Blaster daje trzy lata gwarancji, co zasługuje na ocenę dobrą.

JAKOŚĆ OBRAZU

Test ostrości obrazu wygrała karta Voodoo 5500. Osiągnęła wynik 83 punktów na 100 możliwych, zostawiając 3D Blastera w tyle.

Badanie realizmu obrazu w grach wykazało bardzo nieznaczne różnice – tu starcie zakończyło się remisem. Voodoo 5500 przy wykorzystaniu firmowych sterowników wyświetla bardzo ładny i klarowny obraz. Wykorzystanie funkcji wygładzania krawędzi (po angielsku: anti-aliasing) usuwa nieładne schodki na brzegach obiektów, co widać na ilustracjach poniżej.

W teście możliwości obie karty graficzne otrzymały ocenę bardzo dobrą. Wyświetlają one ponad trzy miliony pikseli (punktów na ekranie), co oznacza bardzo wysoki poziom detali oraz możliwość gry w wysokich rozdzielczościach.

Spoglądanie na ekran przy niskiej częstotliwości odświeżania jest torturą dla oczu. Za zadowalające odświeżanie uchodzi 85 Hz. Obie karty osiągają znacznie więcej: Voodoo 5500 120 Hz, a GeForce 2 GTS nawet 150 Hz. Brawo!

PRĘDKOŚĆ

Obie karty graficzne zainstalowaliśmy w pięciu komputerach wyposażonych w różne procesory – powolne, średnie i bardzo szybkie. Do sprawdzenia, ile klatek na sekundę mogą one wyświetlić, użyliśmy gier Shogo, Expendable i Descent 3. Cztery z pięciu testowych komputerów są w stanie wyświetlić średnio ponad 40 klatek na sekundę. Za ten wynik przyznaliśmy ocenę bardzo dobrą. W tej części testu stawka była wyrównana, jednak karta Voodoo 5500 wysunęła się nieco do przodu.

Zbadaliśmy też możliwości obu kart w popularnych aplikacjach biurowych, takich jak Word czy Excel. Tutaj również nieznacznie lepsza okazała się karta Voodoo 5500. Warto zaznaczyć, że jeśli ktoś poszukuje karty graficznej do pracy wyłącznie z aplikacjami biurowymi, zdecydowanie nie powinien kupować omawianych w teście modeli. Na rynku jest wiele kart, które zapewniają identyczny komfort pracy, zaś kosztują znacznie mniej.

WYPOSAŻENIE

Żadna z testowanych kart nie jest wyposażona w wyjście S-Video umożliwiające podłączenie telewizora lub magnetowidu. Nie dołączono również oprogramowania do odtwarzania filmów DVD, co dzi-

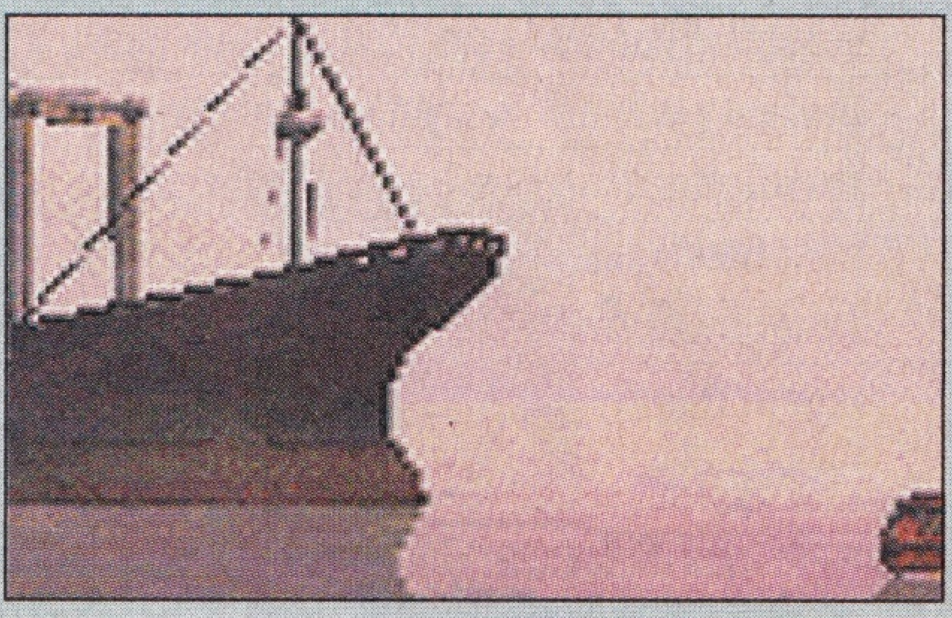
WYGŁADZANIE KRAWĘDZI: CZY WARTO?



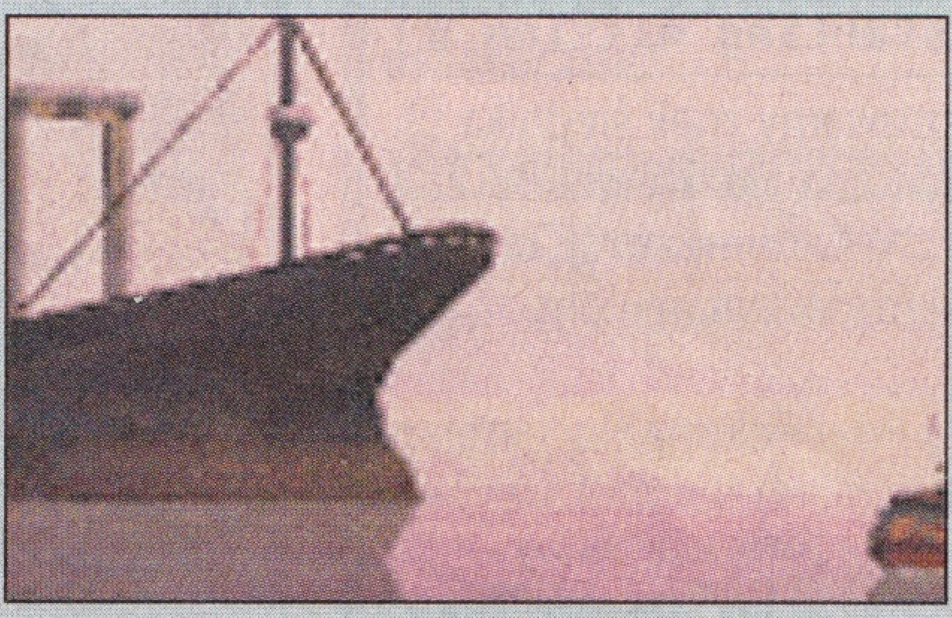
Wygładzanie krawędzi jest wyłączone. W dużym powiększeniu widać charakterystyczne schodki



Po włączeniu wygładzania krawędzi schodki są prawie niewidoczne



Efekt schodków najłatwiej zaobserwować na granicy jasnych i ciemnych obszarów



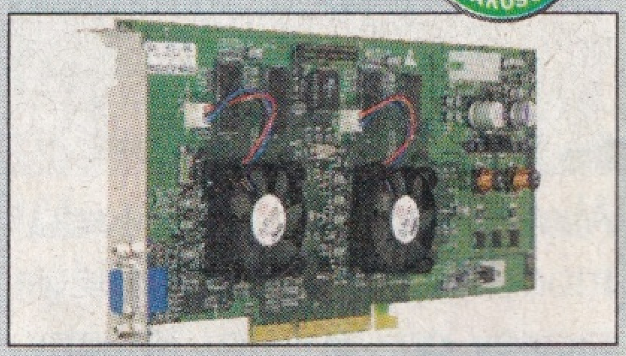
Dzięki wygładzaniu krawędzi miejsca te prezentują się o wiele lepiej

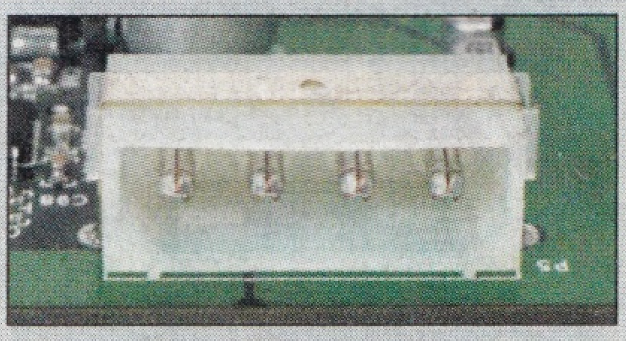
VOODOO 5500

JAKOŚĆ	bardzo dobra
CENA/JAKOŚĆ	mierna
CENA	1524 złote

+
- duża szybkość w grach
- duża szybkość w programach biurowych

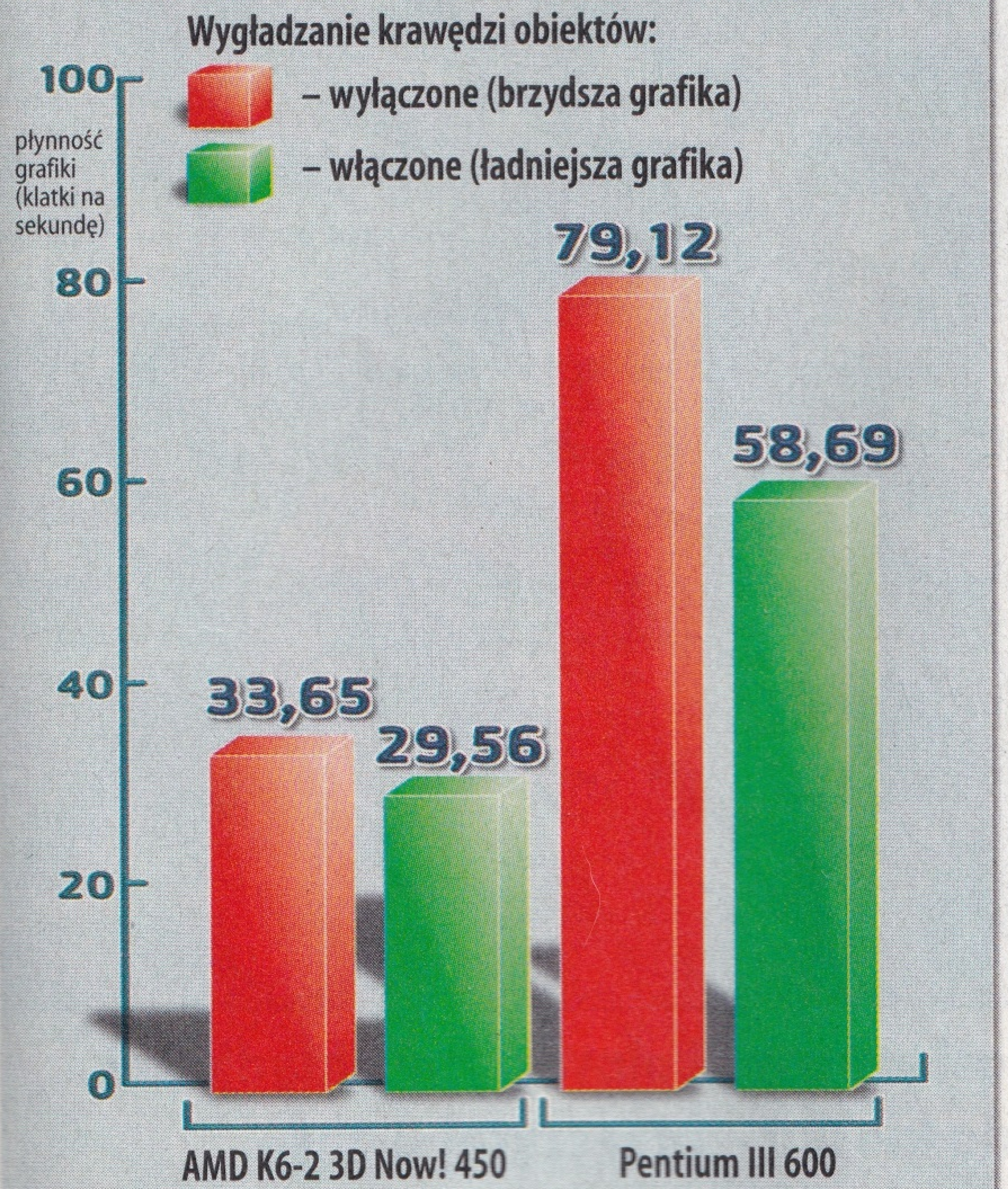
–
- wysoka cena
- duży pobór mocy
- brak odtwarzania DVD





Dodatkowe gniazdo zasilające zaspokaja wielki apetyt Voodoo 5500 na prąd

ŁADNIE, ALE WOLNIEJ



Na tym diagramie widać, jakim obciążeniem dla Voodoo 5500 jest włączenie wygładzania krawędzi. Pomiary zostały wykonane w rozdzielczości 1024x768. Na procesorze AMD K6-2 3D Now! 450 MHz karta wyświetla niewiele klatek na sekundę, ale za to po włączeniu wygładzania krawędzi wydajność spada nieznacznie, bo z 33,65 klatek do 29,56, czyli o 13,84 procenta. Większą różnicę zaobserwują właściciele procesorów PIII 600 MHz. Na ich komputerach spadek wydajności wynosi ponad 20 klatek (z 79,12 na 58,69). Należy się zastanowić, czy animacja wolniejsza o 34,81 procent nie jest dla nas zbyt wysoką ceną za ładniejszą grafikę.

wi, biorąc pod uwagę wysokie ceny kart. GRY uważają, że to niedociągnięcie producentów.

Firma Creative Labs wyposażyła swoją kartę w pakiet oprogramowania, w tym pełną wersję gry Rage Rally. Natomiast 3dfx usiłuje zadowolić nas płytą CD z wersjami skróconymi. W porównaniu z konkurentem Voodoo 5500 wypada blado.

POBÓR MOCY

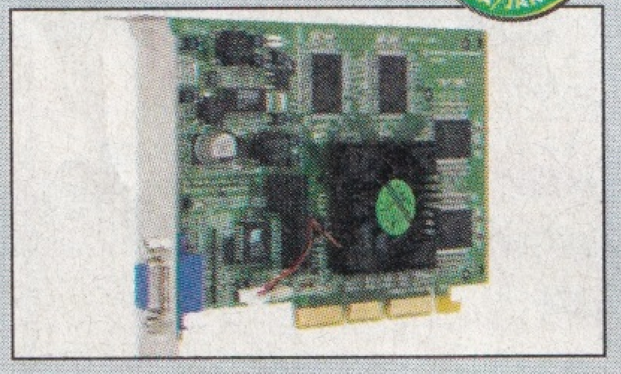
Posiadacze dobrze wyposażonych komputerów (na przykład z nagrywarką i kontrolerem SCSI) powinni pamiętać, że obie karty mają bardzo duży pobór prądu. Jeśli zasilacz naszego peceta ma moc mniejszą niż 250 watów, komputer może odmówić pracy.

WYNIK

Karta Voodoo 5500 pokonała 3D Blaster GeForce 2 GTS, choć różnica między nimi jest nieznaczna. Jeśli gracie w wymagające najszybszych akceleratorów gry 3D lub symulatory lotu, obie te karty przeznaczone są dla Was. Na długo zapewnią one Waszym komputerom wystarczającą moc. ■

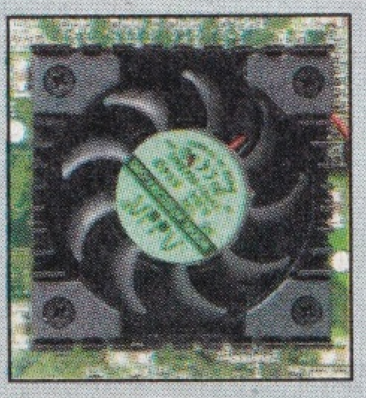
GEFORCE 2 GTS

JAKOŚĆ	bardzo dobra
CENA/JAKOŚĆ	mierna
CENA	1455 złotych



+
- duża szybkość w grach
- duża szybkość w programach biurowych

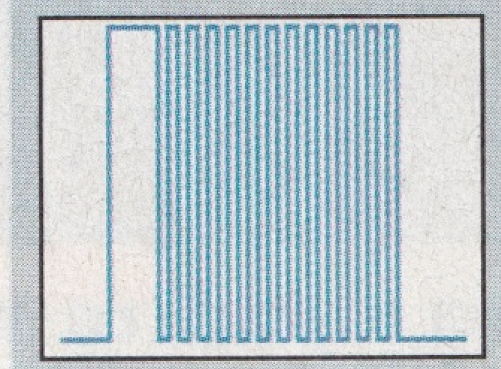
–
- wysoka cena
- brak odtwarzania DVD



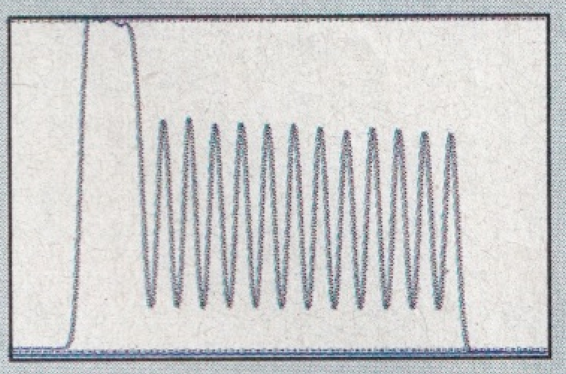
Zainstalowany na procesorze graficznym wiatraczek zapewnia szybkie odprowadzanie wytwarzanego ciepła

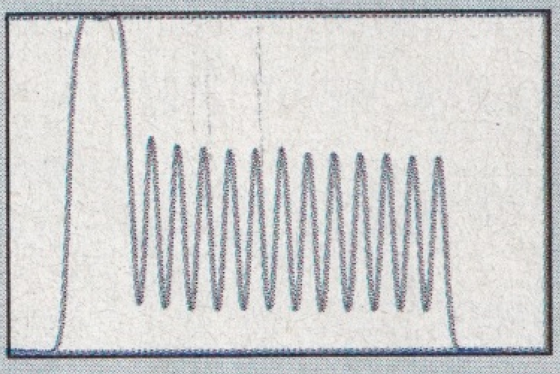
SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Karta	Waga	1. Miejsce Voodoo 5500	Ocena	2. Miejsce GeForce 2 GTS	Ocena
SERWIS	**7,00%**		**4,00**		**3,71**
Okres gwarancyjny	2,00%	bardzo długi (10 lat)	6,00	długi (3 lata)	5,00
Typ gwarancji	2,00%	wymiana przez producenta	4,00	naprawa przez producenta	2,00
Serwis pomocy technicznej	2,00%	0044 17 53502818	2,00	(022) 8530264	4,00
Serwis online producenta	1,00%	www.europe.3dfx.com	4,00	www.creative.pl	4,00
INSTALACJA	**4,00%**		**3,25**		**4,50**
Jakość instrukcji	1,00%	celująca	6,00	celująca	6,00
Język instrukcji	1,00%	angielski	1,00	polski	6,00
Łatwość instalacji karty	2,00%	trudna (zdjąć obudowę, włożyć kartę w slot), automatyczna instalacja sterowników	3,00	trudna (zdjąć obudowę, włożyć kartę w slot), automatyczna instalacja sterowników	3,00
JAKOŚĆ OBRAZU	**19,00%**		**4,59**		**4,33**
Ostrość obrazu (Windows 98)	11,00%	przeciętna (83,00%)	4,30	przeciętna (78,50%)	3,85



Wykres pokazuje przebieg sygnału (jasności) po podaniu na wejście obrazu cienkich czarnych linii. Im wyższe piki, tym lepiej





Karta	Waga	Voodoo 5500	Ocena	GeForce 2 GTS	Ocena
Realizm obrazu w grach	8,00%	bardzo dobry	5,00	bardzo dobry	5,00

Oceniališmy jakość obrazu w grach oraz to, jak realistycznie wyświetlane są animacje. Sprawdzaliśmy, czy ogień wygląda jak ogień, a woda jak woda. GRY przyjrzały się, czy wszystkie efekty specjalne wykorzystywane przez kartę wyglądają naturalnie, na przykład czy odblaski świetlne na ścianach wyglądają tak jak w rzeczywistości. Obie karty zdały ten test na piątkę.





Karta	Waga	Voodoo 5500	Ocena	GeForce 2 GTS	Ocena
ROZDZIELCZOŚĆ OBRAZU (odświeżanie co najmniej 75 Hz)	**12,00%**		**6,00**		**6,00**
Maksymalna przy 256 kolorach	4,00%	bardzo duża (2048 na 1536)	6,00	bardzo duża (2048 na 1536)	6,00
Maksymalna przy 65 536 kolorach	4,00%	bardzo duża (2048 na 1536)	6,00	bardzo duża (2048 na 1536)	6,00
Maksymalna przy 16,7 mln kolorów	4,00%	bardzo duża (2048 na 1536)	6,00	bardzo duża (1920 na 1440)	6,00
CZĘSTOTLIWOŚĆ ODŚWIEŻANIA	**16,00%**		**6,00**		**6,00**
Maksymalna przy rozdzielczości 1024 na 768 punktów i 16,7 mln kolorów	8,00%	bardzo wysoka (120 Hz)	6,00	bardzo wysoka (150 Hz)	6,00
Maksymalna przy rozdzielczości 1152 na 854 punktów i 65 536 kolorów	8,00%	bardzo wysoka (150 Hz)	6,00	bardzo wysoka (144 Hz)	6,00
PRĘDKOŚĆ W GRACH (klatek na sekundę)	**30,00%**		**5,67**		**5,59**
Z procesorem AMD K6-2 3D Now!	6,00%	dostateczna (33,65)	4,36	dostateczna (31,84)	4,18
Z procesorem Pentium II 400 MHz	6,00%	bardzo duża (60,93)	6,00	bardzo duża (47,88)	5,79
Z procesorem Pentium III 500 MHz	6,00%	bardzo duża (65,03)	6,00	bardzo duża (51,50)	6,00
Z procesorem Pentium III 600 Mhz	6,00%	bardzo duża (79,12)	6,00	bardzo duża (59,76)	6,00
Z procesorem AMD Athlon 600 MHz	6,00%	bardzo duża (76,15)	6,00	bardzo duża (49,61)	5,96
INNE	**12,00%**		**3,81**		**3,76**
Prędkość w programach biurowych	7,00%	bardzo duża (96,16%)	5,81	bardzo duża (94,63%)	5,73
Wspomaganie odtwarzania DVD	5,00%	brak	1,00	brak	1,00
Procesor graficzny	0,00%	3dfx VAS 100 (2 sztuki)		NVIDIA GeForce 2 GTS	
Zainstalowana pamięć	0,00%	64 MB		32 MB	
Możliwość rozszerzenia pamięci	0,00%	brak		brak	
Wyjście TV	0,00%	brak		brak	
Wyjście DVI	0,00%	brak		brak	
Wyjście S-VIDEO	0,00%	brak		brak	
Sterowniki	0,00%	Win 95/98		Win 95/98, Win NT, Win 2000	
Dołączone oprogramowanie i osprzęt	0,00%	CD-ROM z programami w wersjach demonstracyjnych i kabel zasilający		Rage Rally, Colorific, 3Deep, True Internet Color, Media Ring Talk, Lava! Producer, Blaster Control 4	
OCENA CZĘŚCIOWA	**100,00%**		**5,12**		**5,07**
Dodatkowe punkty dodatnie					
Dodatkowe punkty ujemne					
OCENA JAKOŚCI		**bardzo dobra**	**5,12**	**bardzo dobra**	**5,07**
CENA/JAKOŚĆ		**mierna**	**297,66**	**mierna**	**286,98**
CENA			**1524,00**		**1455,00**
Sposób wyliczenia parametru Cena/Jakość		1524/5,12 = 297,66 = mierna		1455/5,07 = 286,98 = mierna	

RYNEK PISM O GRACH

TYTUŁ	SPRZEDAŻ	TENDENCJA
CD ACTION	125 228 [1]	↓
KOMPUTER ŚWIAT	120 006 [1]	↓
KOMPUTER ŚWIAT GRY	111 000 [2]	↑
PLAY	90 000 [2]	-
CLICK!	75 407 [1]	↓
NEO PLUS	30 984 [3]	→
RESET i RESET CD	24 122 [1]	↓
ACTION PLUS	– [4]	?
GAMESTATION	– [4]	?
GRY KOMPUTEROWE	– [4]	?
IO	– [4]	?
NEW S SERVICE	– [4]	?
PLAYSTATION MAGAZYN	– [4]	?
PLAYSTATION PLUS	– [4]	?
PSX EXTREME	– [4]	?
PSX FAN	– [4]	?
ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH	– [4]	?

1 – dane z czerwca 2000, potwierdzone przez Związek Kontroli Dystrybucji Prasy; **2** – dane szacunkowe, zostaną potwierdzone przez ZKDP; **3** – informacja od wydawcy (marzec 2000); **4** – wydawca nie udostępnia danych



fot. M. Zawadzki

Pisma o grach co miesiąc kuszą kolorowymi okładkami. Zanim pobiegniesz do kiosku – przeczytaj u nas. Aby ułatwić Ci wybór, GRY prezentują zawartość konkurencyjnych magazynów

Kiosk GIER



Numer: 3/2000
Płyta: brak
Cena: 3,50 zł

Temat tytułowy
Pokémon Stadium

Recenzje
Zombie Revenge, Vampire the Masquerade, Metal Gear Solid, NHL 2K, Colin McRae 2.0

Inne
reportaż: gry o Gwiezdnych wojnach, Commandos 2, dwustronny plakat-gigant, 24 naklejki z bohaterami gier



Numer: 21/2000
Płyta: brak
Cena: 3,50 zł

Temat tytułowy
Kurs obsługi peceta krok po kroku

Tematy
Sim Lock w komórce, Linux po polsku, Superagent na wirusy

Inne
test sprzętu: test papierów do drukarek



Numer: 10/2000
Płyta: brak
Cena: 6,90 zł

Temat tytułowy
Relacja z targów E3 w Londynie

Recenzje
Power Stone II, Turok 3, Parasite Eve II, Chrono Cross

Inne
poradniki: Parasite Eve II, Chrono Cross, Tony Hawks Skateboarding 2, Dave Mirra Freestyle BMX



Numer: 10/2000
Cena bez CD: 3,50 zł
Cena z CD: 9,90 zł

Temat tytułowy
Platformówki

Recenzje
Age of Empires II: The Conquerors, Arcatera, Kryształowy Klucz, Pompei, Submarine Titans

Inne
Quake World, Latające spodki Adolfa, Sekty, Gracz w wojsku, Mowa Trawa



Numer: 10/2000
Płyta: 2xCD
Cena: 16,99 zł

Temat tytułowy
Beta test Blair Witch Vol. I: Rustin Parr

Recenzje
Age of Empires II: The Conquerors, Submarine Titans, Cue Club

Inne
zapowiedzi: Command & Conquer: Renegade, Close Combat V



Numer: 10/2000
Cena bez CD: 5,50 zł
Cena z CD: 11,95 zł

Temat tytułowy
recenzja Grand Prix 3

Recenzje
Deus Ex, Icewind Dale, The Sims: Światowe życie, Homeworld Cataclysm

Inne
zapowiedzi gier: Command & Conquer: Red Alert 2, Tomb Raider V, Desperados, Red Faction



Numer: 20/2000
Płyta: brak
Cena: 3,60 zł

Temat tytułowy
recenzja gry Homeworld: Cataclysm

Recenzje
F1 World Grand Prix '99, Allegiance, Asheron's Call, Tenchu 2

Inne
Modemowanie, Ergonomia na co dzień, Gwiazdy na chatach, Kompresja, czyli pakowanie



Numer: 10/2000
Płyta: brak
Cena: 6,90 zł

Temat tytułowy
zapowiedź gry Baldur's Gate 2

Recenzje
Agharta, Heavy Metal F.A.K.K.², Soulbringer, Odyssey: Search for Ulysses

Inne
poradniki: Deus Ex, Diablo 2, Ground Control, Icewind Dale, Thief II



Numer: 10/2000
Płyta: 1xCD
Cena: 24,99 zł

Temat tytułowy
recenzja gry Spider Man

Recenzje
Parasite Eve II, Alien Resurrection, Ballistic, Rayman 2: The Great Escape

Inne
zapowiedzi: Alone In The Dark 4, Duke Nukem: Land of Babes, Moto Racer World Tour, Tomb Raider V

Porównanie ocen

GRY oceniają sprawiedliwie, bez taryfy ulgowej. Wszystkie przedstawiane przez nas tytuły przechodzą szczegółowe testy. Porównajmy werdykty GIER z ocenami innych pism

W zestawieniu znalazły się wszystkie wydane w tym roku numery czasopism, od styczniowego do wrześniowego. Przy każdej pozycji podajemy ocenę oraz platformę sprzętową, której ona dotyczy. Różne pisma stosują różne skale ocen – oprócz znanej z GIER skali szkolnej spotykamy stupunktową, dziesiętną i pięciopunktową. Wszystkie oceny w poniższym zestawieniu zostały przeliczone według naszej skali i na tej podstawie zaznaczone odpowiednim kolorem. Wyniki są ciekawe, a z każdym numerem GIER tabela się powiększa.

SKALA OCEN

celująca powyżej 5,49	**dostateczna** od 2,50 do 3,49
bardzo dobra od 4,50 do 5,49	**mierna** od 1,50 do 2,49
dobra od 3,50 do 4,49	**niedostateczna** poniżej 1,50

PRZEGLĄD OCEN WYSTAWIONYCH PRZEZ POLSKIE CZASOPISMA

Tytuł gry	Typ gry	GRY	Komputer Świat	Play	CD Action	Click!	Gry Komputerowe	Neo Plus	New S Service	PlayStation Magazyn	PSX Extreme	Reset	Świat Gier Komputerowych
Agharta: Hollow Earth (PL)	przygodowa				PC: 7/10	PC: 3+/6			PC: 6/10			PC: 5/10	
Airport (PL)	strategiczna		PC: 3,72		PC: 8/10	PC: 5/6	PC: 69%		PC: 7/10			PC: 7,5/10	PC: 4/5
Asterix & Obelix contra Caesar	zręcznościowa				PC: 3+/10				PC: 1/10		PSX: 3/10		
Colin McRae Rally 2.0	wyścigowa			PSX:9,2/10				PSX: 9/10		PSX: 9/10	PSX: 8/10		
Croc 2	zręcznościowa			PC: 6,9/10	PC: 8/10	PC: 4/6	PC: 80%		PC: 5/10			PC: 8/10	PC: 4/5
Dark Reign 2	strategiczna					PC: 3/6	PC: 86%		PC: 8/10			PC: 7,5/10	PC: 4/5
Destruction Derby RAW	wyścigowa					PSX: 4/6		PSX: 7/10			PSX: 7/10		
Deus Ex	zręcznościowa				PC: 10/10	PC: 6-/6			PC: 7/10			PC: 9,5/10	PC: 5/5
Devil Inside (PL)	zręcznościowa				PC: 8/10	PC: 4/6	PC: 71%		PC: 7/10			PC: 9/10	PC: 2/5
Diablo II (PL)	fabularna	PC: 4,77	PC: 5,31	PC: 8,8/10	PC: 10/10	PC: 5/6	PC: 87%		PC: 8/10			PC: 8/10	PC: 5/5
Dino Crisis	zręcznościowa			PC: 5,5/10	PC: 7/10		PC: 79%					PC: 6,5/10	
Faraon (PL)	strategiczna	PC: 5,10	PC: 4,99		PC: 9/10	PC: 4/6	PC: 83%		PC: 8/10			PC: 9/10	PC: 5/5
Grand Prix 3 (PL)	wyścigowa		PC: 5,35			PC: 5+/6			PC: 6/10		PC: 9/10		PC: 5/5
Ground Control	strategiczna	PC: 5,14	PC: 4,77		PC: 9/10	PC: 6/6	PC: 87%		PC: 8/10			PC: 8/10	PC: 4/5
Gunship!	symulacyjna	PC: 4,70			PC: 9/10	PC: 2/6	PC: 85%		PC: 5/10			PC: 6/10	PC: 3/5
HOMM III: Shadow of Death	strategiczna				PC: 8/10	PC: 4/6			PC: 7/10			PC: 8/10	
Hype: The Time Quest (PL)	zręcznościowa	PC: 4,36			PC: 6+/10	PC: 4/6	PC: 81%		PC: 6/10				
Icewind Dale (PL)	fabularna				PC: 8/10	PC: 5-/6			PC: 8/10			PC: 7,5/10	PC: 5/5
Imperium Galactica II	strategiczna	PC: 4,62			PC: 8+/10	PC: 3/6	PC: 90%		PC: 7/10			PC: 7,5/10	PC: 5/5
In Cold Blood	przygodowa					PSX: 4/6		PSX: 6/10		PSX: 8/10	PSX: 5/10		
Jane's F/A-18E	symulacyjna				PC: 7/10	PC: 4/6			PC: 4/10			PC: 7/10	PC: 3/5
KISS Psycho Circus	zręcznościowa					PC: 4/6	PC: 80%		PC: 7/10			PC: 8,5/10	
Kleopatra – królowa Nilu (PL)	strategiczna				PC: 7/10	PC: 4/6	PC: 80%		PC: 7/10			PC: 8/10	PC: 4/5
Koudelka	fabularna					PSX: 4+/6		PSX: 6/10			PSX: 7/10		
Lemmingi: Rewolucja (PL)	zręcznościowa	PC: 4,25			PC: 7/10	PC: 4/6	PC: 82%		PC: 8/10			PC: 7,5/10	PC: 4/5
Majesty (PL)	strategiczna	PC: 4,41	PC: 4,91		PC: 9/10	PC: 5/6	PC: 84%		PC: 7/10			PC: 8/10	PC: 5/5
Martian Gothic: Unification	przygodowa				PC: 5/10	PC: 4/6	PC: 82%		PC: 5/10			PC: 8/10	PC: 5/5
MDK 2 (PL)	zręcznościowa	PC: 5,25		PC: 9,0/10	PC: 9/10	PC: 5/6	PC: 88%		PC: 8/10			PC: 8,5/10	PC: 3/5
Metal Fatigue	strategiczna	PC: 4,90			PC: 8/10	PC: 5/6	PC: 84%		PC: 7/10			PC: 9/10	PC: 4/5
Michelin Rally Masters	wyścigowa				PC: 8/10				PC: 8/10	PSX: 7/10	PSX: 5/10	PC: 7/10	
Might & Magic VIII	fabularna				PC: 6/10	PC: 2/6			PC: 5/10			PC: 7/10	
Motocross Madness 2	wyścigowa				PC: 7/10	PC: 5/6	PC: 84%		PC: 6/10			PC: 7/10	PC: 4/5
Nightmare Creatures II	zręcznościowa			DC: 6,0/10				PSX: 6/10					
Pokémon Stadium	strategiczna			N64:8,0/10		N64: 5/6		N64: 7/10					
Pompei (PL)	przygodowa	PC: 4,68			PC: 7/10	PC: 3-/6	PC: 45%		PC: 8/10				
RailRoad Tycoon II (PC: (PL))	strategiczna		PC: 4,15		PC: 5/10	PC: 4/6		PSX: 6/10		PSX: 5/10	PSX: 7/10		
Resident Evil: Survivor	zręcznościowa			PSX:4,8/10						PSX: 8/10			
Shogun (PL)	zręcznościowa	PC: 5,13	PC: 5,09		PC: 9/10	PC: 5/6	PC: 92%		PC: 9/10			PC: 8/10	PC: 5/5
Skout (PL)	zręcznościowa				PC: 3/10	PC: 3/6	PC: 69%		PC: 6/10			PC: 3,5/10	PC: 3/5
Soulbringer	fabularna				PC: 8/10	PC: 5/5	PC: 63%					PC: 8/10	
The Longest Journey	przygodowa				PC: 10/10	PC: 5/6	PC: 85%		PC: 8/10			PC: 9,5/10	PC: 4/5
Thief II: The Metal Age	zręcznościowa	PC: 5,42			PC: 8/10	PC: 4/6	PC: 89%		PC: 9/10			PC: 9/10	PC: 5/5
Toy Story 2	zręcznościowa	PSX: 4,86			PC: 6/10	PC, PSX:5/6	PC: 63%	PSX: 7/10,	PC: 5/10		PSX: 6/10	PC:5,5/10	PC: 4/5
Traffic Giant	strategiczna				PC: 6/10	PC: 3/6						PC: 7,5/10	
Traitors Gate (PL)	przygodowa	PC: 1,74			PC: 7/10	PC: 4/6	PC: 70%					PC: 5,5/10	
Vampire: The Masquerade	zręcznościowa		PC: 4,66	PC: 9,3/10	PC: 8/10	PC: 4/6	PC: 84%		PC: 9/10			PC: 9,5/10	PC: 4/5
Wehikuł czasu (PL)	przygodowa	PC: 4,32			PC: 9/10	PC: 4/6	PC: 85%		PC: 6/10			PC: 9/10	PC: 3/5



fot. Marek Nelken

Najniższe ceny w kraju

Przewodnik po korzystnych ofertach gier, konsol i akcesoriów

Jeżeli chcemy kupić konkretną grę albo nie wiemy, czy warto nabyć dżojstik w najbliższym sklepie komputerowym – sprawdźmy, ile żądają konkurenci.

Nasze zestawienie najniższych cen gier, konsol i akcesoriów powstaje w efekcie analizy ogłoszeń publikowanych w polskich gazetach i czasopismach oraz ofert firm komputerowych nadsyłanych bezpośrednio do redakcji **GIER**.

Zestawienie nie jest oficjalnym cennikiem, **GRY** niestety nie są w stanie weryfikować wszystkich ofert. Chcemy po prostu dać Czytelnikom orientację w rynku i możliwość porównania cen. A przede wszystkim, uświadomić, że choć gry są drogie, to zawsze można znaleźć nieco tańsze oferty i trochę zaoszczędzić.

Dalszych informacji szukajmy pod podanymi poniżej adresami.

UWAGA SKLEPY

Prosimy o nadsyłanie ciekawych ofert do tej rubryki faksem pod numerem (022) 6084077 lub pocztą elektroniczną pod adresem gry@komputerswiat.pl Zestawienie najniższych cen w kraju ukazuje się w każdym numerze GIER

GRY

Gra		Cena (zł)	Sprzedawca	Miejsowość	Telefon	Witryna internetowa
Platforma PC						
Abe's Exodus	↓	44,99	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Agharta (PL)	●	39,95	www.edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
Aliens vs. Predator Gold	●	109	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Asterix i Obelix kontra Cezar (PL)	●	69	Vobis[3]	Bytom	(032) 3898566	www.vobis.pl
Aztec (PL)	↓	49	Vobis[3]	Bytom	(032) 3898566	www.vobis.pl
Baldurs Gate (PL) + dodatek[1]	→	139	Sirius Computers	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Blood 2 + Nightmare Levels	↑	59	Vobis[3]	Bytom	(032) 3898566	www.vobis.pl
C&C Worldwide Warfare	→	99	Vobis[3]	Bytom	(032) 3898566	www.vobis.pl
Case Closed (PL)	●	59,99	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Civilization: Call to Power	↓	69	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Daikatana	→	129	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Dark Reign II	●	149	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Demise: Rise of Ku'tan (PL)	↓	72	Wirtualny świat	Warszawa	(022) 5196969	www.wirtualny.com.pl
Deus Ex	●	124	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Devil Inside (PL)	↑	24,99	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Diablo II (PL)	↓	135	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Die Hard Trilogy 2	●	105,9	www.edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
Driver	↑	95	Vobis[3]	Bytom	(032) 3898566	www.vobis.pl
F1 2000	↓	75	Sirius Computers	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Faraon (PL) + 12 misji + książka	●	159	Axis Komputery	Świebodzin	(068) 3827229	
Faust (PL)	→	69	www.edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
Flojd (PL)	↓	65	Vobis[3]	Bytom	(032) 3898566	www.vobis.pl
Force 21	↓	29,99	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Freespace 2 (PL)	↑	75	Vobis[3]	Bytom	(032) 3898566	www.vobis.pl
Grand Prix 3 (PL)	●	84	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Ground Control	↑	139	Sirius Computers	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Grand Theft Auto 2 (PL)	↓	69,99	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Gunship!	↓	89	Sirius Computers	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Half-Life: Generation	↑	149	Sirius Computers	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Homeworld	↓	143	Axis Komputery	Świebodzin	(068) 3827229	
HoMM III: Armageddon's Blade (PL)	●	44	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Icewind Dale (PL)	●	84	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Imperium Galactica II	●	104,90	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Invictus: W cieniu Olimpu (PL)	●	69	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Jagged Alliance 2 (PL)	↓	34	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
KISS Psycho Circus	●	139,9	www.edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
Kleopatra (PL)	●	89	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Knights & Merchants (PL)	↓	19	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Larry 7 (PL)	↓	59	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Lego Creator (PL)	●	95	Vobis[3]	Bytom	(032) 3898566	www.vobis.pl
Longest Journey (PL)	●	84	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Majesty (PL)	●	69	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
MDK 2 (PL)	●	79	Exe	Wrocław	(071) 3537002	www.exe.com.pl
Metal Fatigue	↓	139	Sirius Computers	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Midnight Racing (PL)	●	59,95	www.edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
Might & Magic VII (PL)	↑	79	Axis Komputery	Świebodzin	(068) 3827229	
Mortyr (PL)	↑	59	Axis Komputery	Świebodzin	(068) 3827229	
Need for Speed: Porsche 2000	↓	99	Vobis[3]	Bytom	(032) 3898566	www.vobis.pl
Nox	↓	89,99	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Planescape Torment (PL)	↓	135	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Pompei (PL) + Saga (PL)	●	69	Sirius Computers	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
RailRoad Tycoon II (PL)	●	85,9	www.edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
Rollercoaster Tycoon (PL)	→	59	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Roll. Tycoon (PL): Dodatkowe atrakcje	●	39	Exe	Wrocław	(071) 3537002	www.exe.com.pl
Settlers III: Misja Amazonek (PL)	●	49	Vobis[3]	Bytom	(032) 3898566	www.vobis.pl
Shogun: Total War (PL)	↓	104,9	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Sim City 3000 (PL)	↓	69	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Sinistar Unleashed	●	39,99	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Star Wars: Force Commander	↓	179	Sirius Computers	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Sydney 2000	●	119,9	www.edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
The Sims (PL)	↑	98,99	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
The Sims: Światowe życie (PL)	●	64	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Tomb Raider IV: Last Revelation	↓	95	Sirius Computers	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Traitors Gate (PL)	→	69	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Tzar (PL)	●	65	Exe	Wrocław	(071) 3537002	www.exe.com.pl
UEFA Euro 2000	↑	109	Sirius Computers	Wadowice	(033) 8235211	www.sirius.pl
Ultima IX: Ascension	→	129	Exe	Wrocław	(071) 3537002	www.exe.com.pl
Unreal Tournament	↑	95	Vobis[3]	Bytom	(032) 3898566	www.vobis.pl
Vampire: The Masquerade	●	189	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Wehikuł czasu (PL)	●	69	www.edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
Platforma Sony PlayStation						
Alundra 2: A New Legend Begins	●	149	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Colin McRae Rally 2	↓	179	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Chase The Express	●	195	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Crash Bandicoot 3	→	99	Vobis[3]	Bytom	(032) 3898566	www.vobis.pl
Die Hard Trilogy 2	●	195	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Fighting Force 2	↓	149	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Final Fantasy VIII	↓	109	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Galerians	●	195	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Gran Turismo 2	↓	139	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
In Cold Blood	●	195	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Legend of Legaia	●	169	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Medievil 2	→	159	Drive	Kraków	(012) 4223033	
Need for Speed: Porsche 2000	●	189	Play	Warszawa	(022) 8325430 w.346	
Parasite Eve 2	●	195	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Rally Championship	↓	179	www.edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
C&C: Red Alert	●	65	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Resident Evil 3: Nemesis	→	195	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Revolt 2: RC Revenge	●	195	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Street Skater	●	65	Play	Warszawa	(022) 8325430	www.play.com.pl
Sydney 2000	●	195	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Syphon Filter 2	↓	179	Vobis[3]	Bytom	(032) 3898566	www.vobis.pl
Tenchu	↓	89,99	Media Markt[2]	Czeladź	(032) 7639999	
Tenchu 2	●	195	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Tomb Raider IV: Last Revelation	↓	159	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Platforma Nintendo 64						
Command & Conquer 3D	↑	259	Ultima	Warszawa	(022) 6247816	www.ultima.pl
Daikatana	→	269	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
International Track & Field	●	259	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Jet Force Gemini	→	259	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Mario Golf	●	249	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Operation Winback	●	279	Ultima	Warszawa	(022) 6247816	www.ultima.pl
Perfect Dark	●	279	www.edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
Pokémon Stadium + Transfer Pak	→	369	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Star Wars Episode I: Racer	→	239	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Super Smash Brothers	→	239	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames
Zelda: The Ocarina of Time	→	239	World Games	Mińsk Maz.	0601 301 844	www.republika.pl/wgames

¹Opowieści z Wybrzeża Mieczy

SPRZĘT

Produkt		Cena (zł)	Sprzedawca	Miejsowość	Telefon	Witryna internetowa
PlayStation						
Action Replay Pro	●	85,9	www.edyskont.pl	Warszawa	(022) 8285151	www.edyskont.pl
Dżojpad	●	29,9	Drive	Kraków	(012) 4223033	
Dżojpad Dual Shock	●	90	Świat konsol	Warszawa	0602 851881	www.astercity.net/~konsole/
Kabel RGB/Scart	↓	24	World Games	Mińsk Maz.	0601 301844	www.republika.pl/wgames
Kierownica Twin Turbo PSX	●	289	Ultima	Warszawa	(022) 6247816	www.ultima.pl
Konsola Sony PlayStation	↓	499	Drive	Kraków	(012) 4223033	
Memory Card 120 bloków	→	65	World Games	Mińsk Maz.	0601 301844	www.republika.pl/wgames
Mysz	→	59	Drive	Kraków	(012) 4223033	
Nintendo 64						
Action Replay	→	99	Świat konsol	Warszawa	0602 851881	www.astercity.net/~konsole/
Controller Pack	●	49	World Games	Mińsk Maz.	0601 301844	www.republika.pl/wgames
Dżojpad	→	59	Świat konsol	Warszawa	0602 851881	www.astercity.net/~konsole/
Expansion Pack	↓	129	Świat konsol	Warszawa	0602 851881	www.astercity.net/~konsole/
Kierownica	→	259	Świat konsol	Warszawa	0602 851881	www.astercity.net/~konsole/
Konsola N64	↑	499	Ultima	Warszawa	(022) 6247816	www.ultima.pl
Karta pamięci	↓	79	Świat konsol	Warszawa	0602 851881	www.astercity.net/~konsole/
Rumble Pack	↑	60	World Games	Mińsk Maz.	0601 301844	www.republika.pl/wgames

Porównując powyższe zestawienie z tym z poprzedniego numeru GRY ustaliły, które towary staniały ↓, które zdrożały ↑, które nie zmieniły ceny →, a które dopiero pojawiły się w sklepach ●. Ceny uwzględniają koszt wysyłki

²Supermarkety Media Markt znajdują się też w: Częstochowie, tel. (034) 3670100, Łodzi, tel. (042) 6773100, Poznaniu, tel. (061) 8744800, Warszawie, tel. (022) 7711100 i Zabrzu, tel. (032) 3737100

³Sieć 140 sklepów w całej Polsce

Każdy komputer wymaga czasem rozbudowy. Łatwo się jednak pogubić w szerokiej ofercie rynkowej. Przewodnik GIER pomaga dokonać optymalnego zakupu



fot.: P. Gromada

Komputer dla gracza

Jaki pecet jest najlepszy do gier? Czy nasza ulubiona strzelanina będzie dobrze działać na sprzęcie, który chcemy kupić? Czy wybrać drogą kartę 3D w nadziei na płynną animację? A może da się ją uzyskać, używając tańszych elementów?

Takie pytania zadajemy sobie zawsze, gdy kupujemy lub rozbudowujemy komputer. GRY jak zwykle przychodzą z pomocą. Co dwa numery publikujemy tabelę z elementami komputera podzielonymi na trzy kategorie. Składają się one na trzy różne konfiguracje naszego peceta: ekonomiczną, optymalną i doskonałą. Na każdej z nich da się grać w nowe gry. O tym, które z nich dobrze działają na każdym z wzorcowych zestawów, informuje tabelka poniżej. ■

Wybieramy grę na nasz komputer

	Zestaw doskonały	Zestaw optymalny	Zestaw ekonomiczny
Płynnie działają	Diablo II, KISS, Ground Control, MS Flight Simulator 2000, Ultima IX Ascension	Theocracy, Planescape Torment, NBA Live 2000, Euro 2000, Motocross Madness 2	Faust, Age of Wonders, C&C Tiberian Sun, Lemmingi Rewolucja, Aztec, Faraon, Warlords Battlecry
Obraz skacze	Quake III i Unreal Tournament w najwyższych rozdzielczościach	Ultima IX, Diablo II w trybie 3D, Nox w najwyższej rozdzielczości, KISS, Ground Control	Thief II, Freespace 2, Diablo II, Planescape Torment, The Sims, Motocross Madness 2, Euro 2000
Niegrywalne	brak	brak	Ultima IX Ascension, Star Wars: Force Commander

Składniki zestawu

	cena w złotych
PROCESOR	
Pentium III 600 MHz	1120
Celeron 566 MHz	570
K6/2 500 MHz	340
PŁYTA GŁÓWNA	
ATX PII/PIII 133 MHz gniazdo FC-PGA370 (dobrej firmy)	550
ATX PII/PIII 133 MHz gniazdo FC-PGA370	400
ATX K6 SLOT7 100 MHz	380
PAMIĘĆ RAM	
DIMM 128 MB 133 MHz	700
DIMM 64 MB 100 MHz	350
DIMM 32 MB 100 MHz	180
DYSK TWARDY	
30,0 GB 66/ATA	600
18,2 GB 66/ATA	450
8,4 GB 66/ATA	350
KARTA GRAFICZNA	
z układem GeForce 256	750
z układem Riva TNT2 Pro 32 MB SGRAM	440
z układem Riva TNT2 Vanta 16 MB SGRAM	308
KARTA DŹWIĘKOWA	
Sound Blaster Live PCI	230
Sound Blaster 128 PCI	120
prosta karta muzyczna z efektem 3D PCI	65
MONITOR	
17-calowy	1000
15-calowy	660
14-calowy	550
DOSTĘP DO SIECI	
modem wewnętrzny 56 kb/s PCI	90
modem wewnętrzny 56 kb/s PCI	90
brak	0
GŁOŚNIKI	
zestaw z głośnikiem niskotonowym	330
zwykłe	30
zwykłe	30
NAPĘD CD / DVD	
DVD ROM 12x/40x	500
CD-ROM 48x	170
CD-ROM 48x	170
MYSZ	
PS/2 (trzy przyciski) wysokiej jakości	60
PS/2 (trzy przyciski)	40
PS/2 zwykła	25
NIEODZOWNE ELEMENTY	
klawiatura – Windows PS/2	30
stacja dyskietek – 1,44 MB 3,5 cala	50
obudowa – midi tower ATX	140
wentylator – typ odpowiedni do procesora	13
Windows 98 OEM	450
CENA ZESTAWU	
doskonały	6613
optymalny	4003
ekonomiczny	3081
DODATKI SPECJALNE (cenę należy doliczyć do ceny zestawu)	
zwykły dżojstik	50
dżojstik z efektem wstrząsów (ang. force feedback)	350
kierownica	180
pedały do kierownicy	270

PRAKTYCZNE KONTAKTY – ADRESY DYSTRYBUTORÓW GIER

Nazwa firmy	Adres	Telefon	Faks	Witryna internetowa	Producenci, których gry firma rozprowadza w Polsce
APN Promise	00-108 Warszawa, Zielna 39	(022) 6549064	(022) 8264015	www.promise.com.pl	Microsoft
CD Projekt	03-301 Warszawa, Jagiellońska 74	(022) 5196919	(022) 5196951	www.cdprojekt.com	Acclaim, Blizzard, Blue Byte, Cryo, Hasbro, Infogrames, Interplay
CODA	01-958 Warszawa, Jowisza 8	(022) 8647824	(022) 8647825	brak	Adventuresoft, Day Dream, Microids, Paninteractive, Savannah, THQ
IM Group[1]	02-916 Warszawa, Okrężna 3	(022) 6422766	(022) 6422769	www.imgroup.com.pl	3DO, Codemasters, Eidos, Electronic Arts, Empire, LEGO Media, Novalogic, Titus, własne produkty
LEM	02-916 Warszawa, Chochołowska 3c	(022) 6428165	(022) 6429921	www.lem.com.pl	Activision, Europress, GT Interactive, UBI Soft
LK Avalon	35-959 Rzeszów, skr. poczt. 66	(017) 8567767	(017) 8569912	www.lkavalon.com	własne produkty
MarkSoft	01-872 Warszawa, Perzyńskiego 2	(022) 6639390	(022) 6639298	www.marksoft.com.pl	7th Level, Empire, Flair, Interactive Magic oraz własne produkty
Play it!	33-300 Bielsko-Biała, Wyspiańskiego 10	(033) 8118729	(033) 8123141	www.play-it.pl	Mindscape, Red Orb, Take 2 Interactive, Sierra, SSI
Sony Polska	00-869 Warszawa, Jana Pawła II 29	(022) 6538333	(022) 6538300	www.sony.com.pl	tylko własne produkty: konsola PlayStation i gry
Techland	63-400 Ostrów Wlkp., Żółkiewskiego 3	(062) 7372747	(062) 7372749	www.techland.com.pl	Rage Software oraz własne produkty
TopWare	43-300 Bielsko-Biała, Kamińskiego 19	(033) 8130316	(033) 8130304	www.topware.pl	Metropolis, Monolith, Sir-Tech, Valkyria oraz własne produkty

[1] Firma powstała z połączenia firm IPS Computer Group i Mirage

Redakcja odpowiada

Ta rubryka przeznaczona jest na głosy Czytelników. Stanowi ona forum wymiany informacji i poglądów, wyjaśniamy w niej też Wasze wątpliwości. Dla GIER nie ma niewygodnych tematów. Piszcie odważnie! Każdy list uważnie czytamy

Komputer i kamera

Czy istnieje możliwość podłączenia kamery do komputera przez kartę telewizyjną? Czy tak wprowadzony film da się potem obrabiać?

Piotrek



Jak najbardziej! Potrzebny jest do tego tylko sprzętowy albo programowy koder, który przetłumaczy sygnał cyfrowy na format AVI albo MPEG, oraz program do edycji filmów, na przykład Adobe Premiere.

Wersja demo, czyli skrócona

Mam problem: nie mogę grać w żadną grę z waszej płytki dłużej niż 10 minut. Możecie mi wytłumaczyć, czemu się to dzieje? Pomóżcie mi!

Marcyś

Gra w wersji demonstracyjnej zawsze ma jakieś ograniczenia. W końcu jest za darmo, a pełna wersja kosztuje często ponad 100 złotych. Ograniczenia są różne. Na przykład Euro 2000 zawiera tylko pierwszą połowę meczu Anglia-Niemcy, Deus Ex ma cały trening i pierwszą misję, zaś granie w 3D Ultra Pinball: Thrillride kończy się po zdobyciu dwóch milionów punktów. Natomiast pełna wersja gry na naszym CD nie ma ograniczeń. Możesz grać aż do jej ukończenia, a potem od nowa lub w parę osób.

Pokémon? Tylko w PLAYU!

Czy moglibyście napisać coś o najgenialniejszej grze na świecie? Chodzi mi oczywiście o Pokémona! Czy będzie wersja którejś z tych gier (bo to cała rodzina) albo Pokémon Stadium na komputery PC?

Natalia, Gdańsk



Firma Nintendo, która ma światową licencję na wszystkie gry z pokémonami, używa tych sympatycznych potworków do promowania swoich konsol – GameBoya, Nintendo 64 i najnowszej, jeszcze nie wydanej Gamecube. Zatem gry z pokémonami na inny sprzęt raczej się nie ukażą. Ale mamy dobrą wiadomość: w nowym miesięczniku PLAY! znajdziesz dużo informacji o pokémonach!

Supergra na starszy sprzęt

Mam Pentium 200 MMX z 64 MB RAM bez akceleratora. Czy istnieje na tej planecie jakaś dobra, polska i tania gra, najlepiej przygodowa, która działałaby na moim sprzęcie, czy lepiej wyrzucić mój komputer na złom?

Bartosz

Twój komputer rzeczywiście jest już nieco stary, ale wystarczy dobrać grę z odpowiedniego okresu, aby się bezstresowo (i niedrogo!) bawić. Większość przygodówek nie wymaga akceleratora i będzie działać wybornie! Kupując grę, po prostu sprawdzaj rok produkcji (1996-1998) i wymagania sprzętowe na pudełku. Warto zwrócić uwagę na przygodówki Jack Orlando, Hopkins FBI, Broken Sword II, Atlantis (jeśli nie boisz się wyzwania – jest trudna). Z lżejszych tytułów polecamy Ace'a Venturę i UFOs.

KONIEC KŁOPOTÓW Z PRZEGLĄDARKĄ

Po włączeniu płyty pokazuje się okienko, że w moim komputerze nie stwierdzono żadnej przeglądarki, i nie mogę grać! Gdzie ją zdobyć? **Jarek, Białystok**

Internet Explorer 5.01 PL znajduje się na naszych poprzednich płytkach. Aby ją zainstalować, klikamy dwukrotnie na [Mój komputer]. Następnie klikamy prawym przyciskiem na [Gry_5-6_2000 (D:)] i wybieramy [Eksploruj]. Klikamy dwukrotnie na folder [programy], a w nim na [MS Internet Explorer 5 PL]. Klikamy na [OK], a potem na [Unzip]. Po chwili uruchamia się instalator. Klikamy na [Akceptuję umowę] i na [Dalej >]. Zatwierdzamy parametry instalacji, kilkając na [Dalej >]. Rozpoczyna się instalacja programu. Może ona potrwać kilka minut. Po jej zakończeniu i ponownym uruchomieniu komputera otwieramy i zamykamy szufladkę CD-ROM-u. Teraz menu działa bez zarzutu. **Uwaga: od numeru 7-8 płyta GIER nie wymaga już przeglądarki!**



Następna GRA

Uważam (i moi koledzy też), że powinniście na końcu numeru pisać, jaka gra będzie w następnym numerze. Podawajcie też tajne kody do innych gier.

Hamster the Ripper

Pytanie, jaka gra będzie w następnym numerze, pada bardzo często. Chcielibyśmy się pochwalić, ale do chwili pojawienia się numeru w kioskach jest to informacja poufna. Generalna odpowiedź brzmi: będą to gry dobre i po polsku. Natomiast Twoją prośbę o kody spełniamy na stronie 72.

Głos na magnata lotniczego

Jestem waszym stałym czytelnikiem, chociaż mam dopiero 10 lat! Uważam, że wasze czasopismo jest ekstra. Mam również ogromniastą prośbę. Czy moglibyście zamieścić grę Airline Tycoon PL? Byłbym wam ogromnie wdzięczny...

Szymon Wełna

Dziękujemy za poparcie! Listów z prośbami o różne gry przychodzi do nas mnóstwo. Chcielibyśmy spełnić wszystkie Wasze życzenia, ale nie da się tego zrobić jednocześnie. Ale bardzo nam pomagają Wasze głosy! Dzięki nim wiemy, jakie gry Wam się podobają i łatwiej nam wybrać następne tytuły.

Na pomoc!

Kody do Get Medievala

Mam problem z wpisywaniem kodów do gry Get Medieval. Proszę o dokładne wyjaśnienie, co i jak. Chodzi zwłaszcza o to, jak włączyć możliwość wpisania kodu. A może znacie jeszcze jakieś kody?

Mateusz

Kody wpisujemy po prostu w czasie gry, nie w jakimś specjalnym okienku. Podczas wpisywania na ekranie nie pojawiają się żadne literki, ale po poprawnym wpisaniu kodu w lewym górnym rogu pojawia się biały napis ●. Informuje on, jaki kod włączyliśmy. W ramce obok znajdziesz inne kody, które nadesłali Prince i Barbarzyńca – dziękujemy!



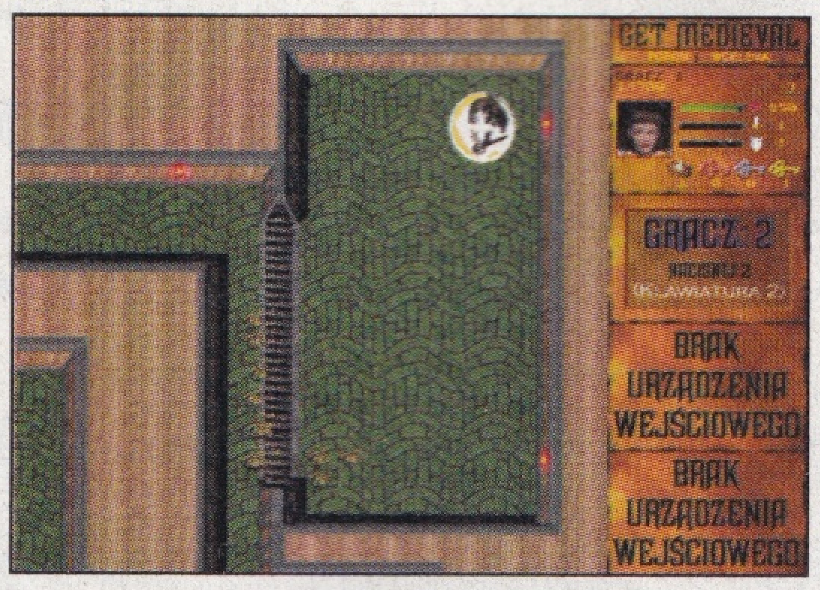
kod	działanie
mpthewolf	następny poziom
mpironpockets	złodziej nas nie okrada
mplockpick	uniwersalny klucz
mpturbocharger	99 zwojów
mpshoes	99 wcieleń
mpomar	słoneczna tarcza
mptroadrunner	buty z rtęci
mpbadbreath	maska zła
mpmintybeath	symbol kultu
mpbringthegimp	następny boss
mpbodyguard	nie odnosimy obrażeń
mpbandaid	nie tracimy zdrowia
mpfps	liczba klatek animacji na sekundę

A gdzie teleport?

Przy opisie przejścia pierwszego poziomu Get Medievala moglibyście pokazać ukryty teleport. Gracze mogą nie wiedzieć o ukrytych miejscach ze skarbami.

Shark

Ale wpadka! Na obrazku poniżej pokazujemy położenie teleportu (nasza bohaterka właśnie w niego wchodzi).



Zapytaj GRY!

Czekamy na Wasze listy pod adresem:
redakcja Komputer ŚWIAT GRY
Al. Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa
tel. (022) 6084333 (w piątki od 12 do 17)
faks (022) 6084077
http://gry.komputerswiat.pl
adres e-mail: **gry@komputerswiat.pl**

Zwykła srebrna płytka

Wasze pismo jest OK, ale mój przestarzały CD-ROM nie odtwarza niektórych płytek, w tym tej z Get Medieval. Czy moglibyście zamieszczać płytki o mniejszej pojemności?

Farmer

Nasza płytka CD jest zupełnie standardowa. Jeśli nie da się jej odczytać, może to znaczyć, że Twój egzemplarz jest po prostu uszkodzony. Odeślij go nam, a my wyślemy Ci nowy.

Kto wy jesteście?

W pierwszym numerze mówiliście, że jesteście oddzielnym pismem od Komputer ŚWIATA. No to czemu na stronie tytułowej znajduje się logo tej gazety?

A. W.

Bo nasza pełna nazwa brzmi Komputer ŚWIAT GRY. Komputer ŚWIAT to dwutygodnik o komputerach. Jest podobny do nas i tak samo jak my pisze dla każdego: konkretnie i prosto. Tworzą go jednak inni (bardzo fajni!) ludzie.

Akcelerator 3D
Montowana w komputerze karta rozszerzeń, która zajmuje się tworzeniem obrazu trójwymiarowego (3D to skrót od angielskiego 3-Dimensional – trójwymiarowy). Gdy jej nie ma, zadanie to spada na główny **procesor** komputera, co nieprzyjemnie spowalnia animację i pogarsza jakość grafiki.

DirectX
Darmowy pakiet programów, których obecność w **systemie** jest wymagana przez niemal każdą grę. DirectX zapewnia grom napisanym do Windows 95 i 98 współdziałanie ze sprzętem, takim jak **karta graficzna**, **akcelerator 3D** czy **karta dźwiękowa**. Aktualna wersja DirectX znajduje się na płycie **GIER**.

Dyskietka
Służy do gromadzenia informacji. Dyskietka o przekątnej 3,5 cala mieści ponad 1,4 miliona znaków (około 800 stron maszynopisu). Dyskietki służą do przenoszenia małych ilości danych między komputerami.

Dżojpad


Urządzenie sterujące używane głównie w grach **konsolowych**. Dżojpad trzymamy w powietrzu w obu dłoniach.

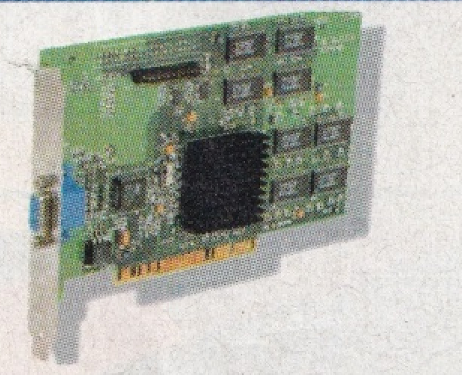
Dżojstik
Urządzenie sterujące. Z jego podstawy wyrasta ruchomy pionowy drążek, który użytkownik odchyla, aby kontrolować ruch obiektu na ekranie. Na podstawie i drążku umieszczone są przyciski służące na przykład do strzelania.

E-mail
Forma przekazu informacji w postaci elektronicznych listów wymienianych przez użytkowników **sieci komputerowej**, głównie **internetu**. Nazwą tą określa się również pojedynczy list elektroniczny.

Instalacja
Proces kopiowania programów na **dysk twardy**, a następnie ich konfigurowania. Każdą grę trzeba przed uruchomieniem zainstalować.

Internet
Sieć komputerowa o zasięgu światowym, a raczej kilkanaście tysięcy połączonych sieci. Dzięki niej można przesyłać **e-maile**, ściągać pliki, przeglądać strony WWW i grać z innymi ludźmi.

Karta dźwiękowa
Rozszerzenie komputera umożliwiające odtwarzanie muzyki, dźwięków i mowy. Do karty dźwiękowej podłączamy głośniki (lub wieżę) oraz mikrofon.

Karta graficzna


Karta graficzna odpowiada za tworzenie obrazu na monitorze. Nowsze karty graficzne dla graczy wyposażone są w **akcelerator 3D**.

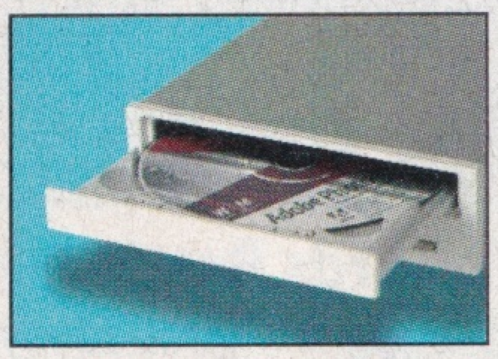
Konfiguracja
Lista elementów użytych do budowy komputera.

Konsola
Urządzenie przeznaczone wyłącznie do odtwarzania gier i muzyki.

Łącze stałe
Sposób połączenia z **internetem** za pośrednictwem specjalnego kabla. Zapewnia on możliwość przesyłania danych przez całą dobę za stałą opłatą miesięczną.

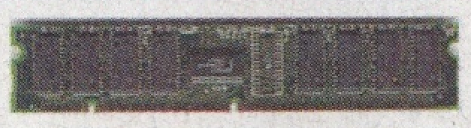
Modem


Modem umożliwia połączenie dwóch komputerów za pośrednictwem linii telefonicznej. Prędkość transmisji modemu określana jest w **bitach** na sekundę (po angielsku bits per second, w skrócie bps).

Napęd CD-ROM


Umożliwia komputerowi odczytywanie płyt kompaktowych z programami i z muzyką.

Okno, okienko
Ograniczony prostokątną ramką fragment ekranu. W oknach wyświetlane są komunikaty i pytania do użytkownika, pokazywana jest zawartość **dysku twardego** lub uruchamiane są programy.

Pamięć RAM


Pamięć komputera w postaci układów elektronicznych. Konieczna do działania komputera – podczas pracy wykonywane są w niej wszystkie operacje. Zawartość pamięci RAM znika po wyłączeniu zasilania.

Pentium
Rodzina **procesorów** wyprodukowanych przez firmę Intel. Należą do niej: Pentium, Pentium II i Pentium III.

Piksel
Najmniejszy punkt, jaki może zostać wyświetlony na ekranie. Piksele mają kształt prostokącików i tworzą obraz na monitorze. Skrót od angielskiego Picture Element – element obrazu.

Płyta CD-ROM
Rodzaj płyty kompaktowej. Wizualnie nie różni się od krążka z muzyką. Na CD-ROM-ach zapisane są mechanicznie wytłoczone dane komputerowe w postaci **bitów**.

Płyta główna
Szkielet komputera PC. Podłącza się do niej wszystkie urządzenia: **twarde dyski**, napędy **dyskietek**, **procesor**, **pamięć** i **karty**.

Procesor
Układ elektroniczny będący mózgiem komputera. Wykonuje większość pracy, której efekty widzimy na ekranie.

Rozdzielczość
Liczba **pikseli**, które tworzą widzialny na monitorze obraz. Rozdzielczość określana jest liczbą punktów wyświetlanych na monitorze w poziomie i w pionie. Na przykład 640x480 oznacza 640 pikseli w poziomie i 480 w pionie.

Serwer internetowy
Komputer podłączony do **internetu**, zwykle włączony przez całą dobę, udostępniający użytkownikom określone usługi – na przykład możliwość gry wieloosobowej.

Sieć komputerowa
Tworzą ją już dwa połączone komputery. Sieć umożliwia komputerom i ich użytkownikom komunikację, na przykład wymianę plików.

Sieć lokalna
Sieć, która nie wychodzi poza teren budynku, w którym została zainstalowana, na przykład sieć biurowa.

Sterowniki
Małe programy koordynujące współpracę **systemu operacyjnego** z różnymi urządzeniami: **kartą graficzną**, **dźwiękową**, **dżojstikiem** i tak dalej.

System operacyjny
Program zarządzający, przy włączeniu komputera ładowany jako pierwszy. Przyjmuje on polecenia użytkownika, wykonuje wszystkie inne programy i nadzoruje ich działanie. Najpopularniejsze są systemy operacyjne z rodziny Windows.

Szybkość procesora
Częstotliwość taktowania **procesora** podawana w megahercach (milionach taktów na sekundę). Wielkość ta nie wystarcza do dokładnej oceny szybkości komputera.

Twardy dysk


Jest on pamięcią trwałą komputera. Wszystkie dane i programy zostają na nim zachowane również po wyłączeniu zasilania.

Wersja alfa i beta
Alfa to pierwsza działająca wersja gry. Zwykle roi się od błędów. Beta to wersja robocza testowana przed wprowadzeniem gry do sklepów.

Wersja demo
Okrojona wersja programu wydana w celach promocyjnych. Niekiedy ma błędy i różni się od wersji ostatecznej.

Zawieszenie się
Stan, w którym komputer przestaje reagować na polecenia użytkownika. Zwykle jego przyczyną nie są działania użytkownika, lecz błędy w programie.

Leksykon GIER
Przydatne wyrażenia od A do Z

A B C D E F G H I J K L Ł M N O P Q R S T U V W X Y Z

Bity, bajty i megabajty



Jeden dysk DVD mieści tyle informacji, co osiem płytek CD lub 3600 dyskietek

Bit jest najmniejszą jednostką informacji. Przyjmuje jedną z dwóch wartości: jeden lub zero. Dowolną informację: dźwięk, rysunek czy tekst można zamienić w uporządkowany ciąg zer i jedynek – szereg następujących po sobie impulsów elektrycznych. Informacja w tej postaci jest czytelna dla komputera.
Osiem bitów tworzy jeden bajt, który może przyjmować wartość od zera do 255. Każda z tych liczb coś oznacza, na przykład literę lub cyfrę. Większe ilości informacji mierzymy w kilobajtach (tysiącach bajtów), megabajtach (milionach) i gigabajtach (miliardach). W zapisie stosujemy skróty: kB dla kilobajtów, MB dla megabajtów i GB dla gigabajtów.
W kilobajtach i megabajtach podajemy rozmiary plików, pojemność dyskietek i płyt CD. Pojemność dysków twardych i płyt DVD mierzymy w gigabajtach.
Jedna strona maszynopisu zapisana jako dokument programu Word zajmuje 23 kilobajty. Płyta CD ma pojemność 650 megabajtów, więc mieści ponad 28 tysięcy takich dokumentów!
Informacja w postaci komputerowej przechowywana jest w pamięci RAM i na twardym dysku. Od ilości pamięci zależy wydajność systemu i komfort pracy. Współczesny komputer PC ma zwykle co najmniej 64 megabajty pamięci RAM i dysk twardy o pojemności od kilku do kilkunastu gigabajtów.

W następnym numerze: CD-ROM, CD-R, CD-RW

W NASTĘPNYM NUMERZE

Komputer ŚWIAT GRY – pismo + płyta CD + pełna wersja 6,90 zł

RYNEK

Test sklepów wysyłkowych

Oferta sklepów internetowych jest coraz szersza. Czy warto kupować w nich gry? **GRY** sprawdziły to dokładnie i znają odpowiedź.



TESTY GIER

Icewind Dale

Akcja tej gry fabularnej toczy się w świecie Baldur's Gate. Tym razem los zaprowadził nas do mroźnej doliny. Ostrzymy więc miecze i szykujemy się na spotkanie niezwykłej przygody!





Warlords Battlecry

Gry z serii Warlords zdobyły sławę jako jedne z najciekawszych strategii turowych. Warlords Battlecry zrywa z tradycją: jest to gra strategiczna czasu rzeczywistego. Czy rozgrywka nadal jest na poziomie? Test **GIER** udziela jednoznacznej odpowiedzi na to pytanie.

ŚCIĄGAWKI



Grand Prix 3

Formuła 1 to manewry na krawędzi ryzyka, ostre zakręty i pisk opon! **GRY** podpowiadają, jak efektownie zwyciężać w wyścigach.

Pompei

Cztery dni dzielą Pompeje od wybuchu wulkanu. Z pomocą **GIER** zdołamy jednak odszukać i uratować naszą ukochaną Sofię!



Szukaj w kioskach już 15 listopada!

STOPKA REDAKCYJNA

Szefowie zespołu redakcyjnego: Marcin Przasnyski, Aleksy Uchański
Sekretarz redakcji: Wojciech Setlak
Redaktor graficzny: Anna Maria Woźniak
Redaktor merytoryczny: Jacek Komuda
Redaktor techniczny: Marcin Góral
Korekta: Maria Lipszyc
Redaktorzy płyty CD: Tomasz Nowak, Mateusz Ożyński

Zespół: Andrzej Balcerzak, Zbigniew Binienda, Adam Lomnic, Dariusz Michalski, Piotr Nowakowski, Rafał Skrzypek, Błażej Wardęcki, Tadeusz Zieliński

Adres redakcji: Komputer ŚWIAT GRY
Axel Springer Polska Sp. z o. o., 02-222 Warszawa
Aleje Jerozolimskie 181 (Ochota Office Park)
Telefon: 608 43 33 (w piątki od 12 do 17). **Faks:** 608 40 77
E-mail: gry@komputerswiat.pl
Adres strony WWW: http://gry.komputerswiat.pl

Listy do redakcji i pytania do redaktorów prosimy kierować pod adresem redakcji lub pod redakcyjny numer faksu

Wydawca:
Axel Springer Polska Sp. z o. o.
członek Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców i Związku Kontroli Dystrybucji Prasy

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Adres: 02-222 Warszawa, Aleje Jerozolimskie 181 – Ochota Office Park, Recepcja tel. 608 40 00, sekretariat Prezesa tel. 608 41 00

Prezes Wydawnictwa: Wiesław Podkański. **Dyrektor Generalny:** Florian Fels. **Dział Reklamy:** Dominik Tzimas, tel. 608 41 15/18. **Dział Promocji:** Kinga Chmielewska, tel. 608 40 57. **Dział Kolportażu:** Dariusz Piekarski, tel. 608 40 01. **Produkcja:** Elżbieta Garncarczyk, tel. 608 41 44. **Dział Public Relations:** Marzena Daszkiewicz, tel. 608 41 02. **Księgowość:** Janusz Bąk, tel. 608 40 30.
Druk: Donnelley Polish American Printing Company Kraków tel. (012) 652 61 00


POPCORN
100% CZADU
ZOBACZ!
WYBIERZ!
KUP!
W LISTOPADOWYM POPCORNIE
SUPERPREZENT!
Świecące wprasowanki
NA HALLOWEEN
W KIOSKACH OD 24 PAŹDZIERNIKA